

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA SCÉNOGRAPHIE, UN ESPACE À VIVRE :
L'INTERRELATION ENTRE ACTEUR ET ESPACE COMME
OUTIL DE CRÉATION SCÉNOGRAPHIQUE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR
CASSANDRE CHATONNIER

AVRIL 2016

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, merci de tout cœur à Jonathan Hardy, Sébastien Perron, et Mireille Camier, pour leur grande générosité durant cette démarche. J'ai beaucoup appris à vos côtés.

Merci à ma directrice de recherche, Anick La Bissonnière, pour le partage de son savoir et les riches conversations que nous avons eu ensemble. Merci aux professeurs de la maîtrise en théâtre, Angela Konrad, Marie-Christine Lesage, Martine Beaulne, et Hans-Thies Lehmann qui ont nourri et questionné mon processus de création tout au long du parcours. Merci à l'École Supérieure de Théâtre et aux fonds FARE pour leur soutien financier.

Merci à Claire Renaud, qui m'a poussé à appliquer à la maîtrise en théâtre, et qui m'a présenté les deux fabuleux acteurs qui ont participé à ce projet.

Merci à Catherine Fournier-Poirier, pour m'avoir grandement aidé pour la construction de la scénographie, et à Charles Hugo Duhamel pour ses précieux conseils. Hugo Dalphond, merci à toi pour avoir si bien éclairé les volumes. Enfin, merci à Alix Mouysset, pour tous les petits coups de pouce qui comptent.

Merci aux membres de mon jury, Francine Alepin, et Amy Keith, pour leur intérêt pour ce projet.

Je tiens aussi à remercier particulièrement Peter Farbridge et Kévin Pinvidic, pour m'avoir épaulé pendant ces deux dernières années, et écouté dans les moments de doute.

Merci à ma famille, qui me soutient ici, et de l'autre côté de l'océan.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vii
RÉSUMÉ	viii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
LA CRÉATION SCÉNOGRAPHIQUE ET L'ACTEUR : ÉTAT DES LIEUX	6
1.1 Du décorateur moderne au scénographe postmoderne.....	6
1.1.1 L'évolution du rôle du scénographe, du XIXème siècle à aujourd'hui	6
1.1.2 Inventaire des tendances artistiques et esthétiques de 1970 à aujourd'hui...	8
1.2 L'acteur et la scénographie	12
1.2.1 Pour un lien entre décor et acteur : Adolphe Appia.....	12
1.2.2 L'acteur créateur d'espace	15
1.2.3 La relation du corps de l'acteur à l'espace scénique	17
1.3 La relation metteur en scène/scénographe/acteur	19
1.3.1 Un modèle hiérarchisé	19
1.3.2 Des modèles collaboratifs	22
1.3.2.1 Travailler à l'échelle 1:1 : Ariane Mnouchkine et Guy-Claude François	22
1.3.2.2 Un dialogue par le dessin : Bertolt Brecht et Caspar Neher.....	24
CHAPITRE II	
LA MISE EN PLACE D'UN PROCESSUS : LE DIALOGUE CORPS, ESPACE, ET MOUVEMENT.....	27

2.1 Une approche phénoménologique de l'espace	27
2.1.1 La phénoménologie et la perception	27
2.1.2 La phénoménologie et l'importance du mouvement	28
2.1.3 La phénoménologie appliquée à l'espace	29
2.2 Le point de départ : l'espace dans la pièce <i>En attendant Godot</i> de Samuel Beckett.....	31
2.2.1 Le lieu évoqué dans le texte.....	32
2.2.2 La présence de l'absurde dans l'espace	33
2.2.3 Un espace prison.....	34
2.3 L'exploration <i>in situ</i>	36
2.3.1 Exploration : mise en place d'une méthode de travail.....	36
2.3.2 Observation : le regard extérieur du scénographe	38
2.3.3 Communication : trouver les bons outils	44
2.4 La perception de l'espace par les acteurs	46
2.4.1 Proportions, volumes, et limites: l'analyse des dessins.....	47
2.4.2 La prise en compte de l'imaginaire: Gaston Bachelard.....	51
2.4.3 La production d'une émotion : l'Architecture Émotionnelle	53

CHAPITRE III

LA CRÉATION SCÉNOGRAPHIQUE POUR <i>EN ATTENDANT GODOT</i> , DE SAMUEL BECKETT	56
3.1 La création scénographique.....	56
3.1.1 La création d'un scénarimage.....	57
3.1.2 La maquette comme outil de communication et d'exploration	58
3.2 L'objet scénographique.....	62
3.2.1 Travailler les qualités volumétriques des lieux d'exploration	62
3.2.2 La composition de l'espace	63
3.2.3 Le rapport scène-salle	66
3.3 Processus de répétition et mise en espace dans la scénographie.....	69

3.3.1 La cartographie du mouvement des corps des acteurs comme outil de mise en espace	69
3.3.2 Un nouvel espace d'exploration : remise en question des rôles traditionnels	72
3.3.3 Dialogue avec le public et témoignages des acteurs.....	74
CONCLUSION.....	77
APPENDICE A	
EXTRAITS DU SCÉNARIMAGE.....	81
APPENDICE B	
EXTRAITS DES RÉPONSES AUX QUESTIONNAIRES.....	85
APPENDICE C	
PHOTOS DU MÉMOIRE-CRÉATION	90
BIBLIOGRAPHIE	96

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1 Esquisse et photo de la scénographie pour <i>Doctor Faustus Lights The Lights</i> (décembre 2011)	21
2.1 Les quatre lieux : la partie basse du Mont-Royal, la partie circulaire du métro Square Victoria, une partie de l'esplanade du stade Olympique, et une étroite ruelle sans issue.	36-37
2.2 Croquis sur la frustration, la nonchalance, et la réconciliation, réalisés lors de la mise en place de notre méthodologie de travail dans le studio J1960 à l'UQAM, le 18 août 2014.	40
2.3 À gauche : dessin du métro Square Victoria par Sébastien Perron. À droite : dessin du métro Square Victoria par Jonathan Hardy.....	48
2.4 À gauche : dessin de l'escalier du Mont-Royal par Sébastien Perron. À droite : dessin de l'escalier du Mont-Royal par Jonathan Hardy	49
2.5 À gauche : dessin de l'esplanade du Stade Olympique de Montréal par Sébastien Perron. À droite : dessin de l'esplanade du Stade Olympique de Montréal par Jonathan Hardy... ..	50
3.1 Images du scénarimage	57

3.2	Dialogue autour des maquettes des lieux avec les acteurs	59
3.3	Dessins du « décor idéal » par l'ensemble de l'équipe. En haut à gauche : Sébastien Perron. En haut à droite : Cassandra Chatonnier. En bas à gauche : Jonathan Hardy. En bas à droite : Mireille Camier	60
3.4	Évolution de la maquette de la scénographie	61
3.5	Composition finale de l'espace (Visuels en trois dimensions).....	64
3.6	Photo du dispositif scénographique.....	66
3.7	Plan et coupe du dispositif scénographique	67
3.8	La matrice des actes et la ligne de scène du personnage dans l'espace du plateau, définis par Abraham Moles.....	70
3.9	La cartographie des actes dans l'espace, par Abraham Moles	71
3.10	Cartographie des actes dans l'espace pour les explorations de l'esplanade du Stade Olympique de Montréal, et de la station de métro Square Victoria, basé sur le modèle proposé par Moles.....	71
3.11	Cartes des actes dans l'espace pour les « mouvements » 1 et 2	72

RÉSUMÉ

Notre recherche, située entre l'analyse et l'expérimentation, vise à mettre en place un processus de création scénographique différent de celui que nous connaissons. En effet, dans un processus de création traditionnel, le scénographe tend à concevoir la scénographie avant le début des répétitions. Ici, nous cherchons à mettre en place un « trialogue » entre metteur en scène, scénographe, et comédien autour d'une recherche physique dans l'espace, afin de saisir quelle est la perception de l'espace de l'acteur. C'est cette perception spatiale qui nous donne un outil supplémentaire pour la création scénographique.

La méthode que nous avons appliquée est celle-ci: suite à l'étude de l'espace dans la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett, les acteurs, la metteuse en scène, et nous-même, avons fait le choix de quatre lieux à Montréal qui nous paraissaient être cohérents par rapport à cette analyse. Nous avons également choisi un extrait de la pièce qui nous semblait adapté pour nos laboratoires *in situ*. Dans chacun des quatre lieux, les acteurs ont exploré l'extrait choisi dans l'espace, et nous avons pu observer l'impact des qualités architecturales variées (verticalité, horizontalité, frontières, étroitesse, largeur...) sur leur manière de jouer et de bouger.

Des discussions à l'issue de chaque laboratoire nous ont permis de mieux comprendre leurs expériences d'interprétation en lien à l'espace qui les entourait. Nous avons ainsi pu dégager certains éléments architecturaux qui les avaient soutenus dans leur jeu, avaient nourri leur imaginaire, ou au contraire qui s'étaient avérés être superflus, voire dérangeants. Nous avons utilisé tous ces éléments issus du dialogue pour créer une scénographie.

Ce mémoire vient compléter notre essai scénographique, en décrivant l'ensemble de notre processus. Dans le premier chapitre, nous établissons un état des lieux du rapport entre la création scénographique et l'acteur. Dans le second nous présentons les différentes étapes de notre processus d'exploration, largement influencé par la phénoménologie. Enfin le troisième chapitre décrit la création scénographique, ainsi que l'objet scénographique lui-même.

MOTS-CLÉS : Scénographie, espace, corps, perception, phénoménologie, processus de création.

INTRODUCTION

Le processus de création scénographique d'une production théâtrale consiste habituellement de nos jours à penser et à concevoir les éléments de design tels que le décor ou les costumes avant même que les comédiens ne commencent les répétitions. Le dialogue n'a alors lieu qu'entre le metteur en scène et le scénographe. De ce fonctionnement, qui s'explique facilement compte tenu des contraintes de production, résulte parfois un collage mal maîtrisé de l'intention et du mouvement des comédiens avec l'espace qui les entoure. Ce constat amène une réflexion quant à la pratique de la création en scénographie. En effet, la scénographie ne semble pas devoir être uniquement pensée comme un espace à voir pour les spectateurs, mais aussi comme un espace à vivre pour les acteurs. Ne serait-il pas nécessaire pour l'acteur d'avoir un décor qui prenne en compte ses sensations et perceptions de l'espace, autant d'un point de vue physique qu'imaginaire? Comment cette prise en considération de la relation que l'acteur entretient avec l'espace peut-elle venir enrichir notre démarche de scénographe? Nous avons cherché, au travers de ce projet de maîtrise, à répondre à ces questions en réalisant une scénographie pour une pièce de théâtre, selon un processus de création différent, qui prend en compte l'acteur dans sa relation à l'espace dès le début du processus.

Le texte qui a été choisi pour cette exploration est composé d'extraits de *En attendant Godot*, de Samuel Beckett. Cette pièce nous a semblé être un terrain d'exploration intéressant, car l'action s'y déroule dans un lieu de passage unique, et la description de l'auteur laisse beaucoup de place à l'interprétation formelle du scénographe (« Route de campagne avec arbre » pour l'acte I, et « L'arbre porte quelques feuilles » pour l'acte II). Par ailleurs, le fait que les personnages, Vladimir et

Estragon, restent « devant l'arbre » (Beckett, 1952, p.16), point de rendez-vous fixé par Godot, peut donner l'impression que le décor qui les entoure n'est là que pour servir d'illustration au lieu dans lequel ils se trouvent. Il nous a semblé pertinent de créer un espace remettant en question la fixité du corps des acteurs, induite par l'attente dans un lieu unique. C'est la mise en place d'un dialogue avec les acteurs par rapport à leur perception spatiale qui nous a permis de déterminer quel était l'espace scénique nécessaire à la fois pour l'acteur et le personnage.

La méthode que nous avons appliquée est donc la suivante : suite à l'étude de l'espace dans la pièce de Beckett, les acteurs, la metteuse en scène, et nous-même, avons trouvé quatre lieux à Montréal qui nous inspiraient et nous semblaient être cohérents par rapport à l'analyse effectuée. Nous avons aussi choisi des extraits de la pièce qui nous semblaient pertinents pour nos expérimentations spatiales futures. Dans chaque lieu sélectionné, les acteurs ont interprété l'extrait choisi, en explorant l'espace, et nous avons pu observer l'impact des éléments architecturaux variés (verticalité, horizontalité, frontières, étroitesse, largeur...) sur leur manière de jouer et de bouger. À l'issue de chacun de ces laboratoires, nous avons ouvert un dialogue avec les acteurs sur leur expérience d'interprétation par rapport à l'espace, sur ce qui avait fonctionné ou non pour eux, les éléments architecturaux qui les avaient soutenus dans leur jeu, ou au contraire qui s'étaient avérés superflus, inutiles, voire dérangeants. Ainsi, nous avons défini quelles étaient les qualités spatiales essentielles à retenir, et celles qui ne l'étaient pas. Nous avons ensuite utilisé tous ces éléments issus du dialogue pour créer une scénographie : une synthèse qui nous a permis de passer des explorations *in situ* à la conception d'un seul décor. Notre démarche de création scénographique se situe donc entre l'analyse et l'expérimentation, entre le conceptuel et l'expérientiel, et cherche à mettre en place un « dialogue » entre metteur en scène, scénographe, et comédien autour d'une recherche physique dans l'espace. Ainsi, notre démarche s'avère être, comme les « architectes émotionnels » le

recommandent, la « [...] prise en compte consciente de la part du concepteur d'au moins deux sensibilités dans l'expérience émotionnelle de l'espace : celle du sujet artiste ou concepteur et celle du sujet arpenteur ou récepteur. » (*Architecture émotionnelle*, p51.).

Ce mémoire reconstitue donc le parcours que nous avons effectué pendant deux ans, un va-et-vient entre approches théoriques et pratiques. Le premier chapitre présente un état des lieux sur la pratique de la scénographie. Il nous a semblé en effet important de comprendre l'évolution du rôle de scénographe et des tendances scénographiques entre le XIXème siècle et aujourd'hui. L'acteur étant au cœur de notre recherche, nous avons ensuite tenté de saisir quel était le lien possible entre l'acteur et la scénographie. Cela nous a amené à nous référer à Adolphe Appia, qui préconise de prendre en compte le corps et les mouvements de l'acteur pour concevoir son espace de jeu. Nous avons également observé, au travers d'exemples de créations théâtrales, comment le corps de l'acteur pouvait lui-même devenir créateur d'espace, et ainsi inspirer le scénographe qui l'observe. Enfin, nous avons cherché à savoir quelle était la relation du corps de l'acteur à l'espace scénique, mais cette fois-ci du point de vue de l'acteur lui-même, grâce au mémoire en théâtre *Habiter l'espace théâtral : étude anthropologique de la relation à l'espace dans son application au jeu de l'acteur, tel qu'observé auprès de trois groupes de pratiques différentes*, écrit par Judith Pelletier. Après avoir mieux cerné le rôle du scénographe et la relation que l'acteur pouvait avoir avec la scénographie, nous avons observé quelle était la relation qui existe entre le metteur en scène, le scénographe, et l'acteur. Nous avons donc commencé par décrire le modèle relationnel et créatif que nous connaissions, un modèle marqué par la hiérarchisation. Les lacunes de ce modèle, qui nous ont d'ailleurs menées à faire ce mémoire-crédation, nous ont poussées vers des modèles collaboratifs, qui sont ceux illustrés par les partenariats entre Ariane Mnouchkine et Guy-Claude François, ainsi qu'entre Bertolt Brecht et Caspar Neher.

Ces modèles nous ont apporté des éléments concrets que nous avons employés lors de cette recherche : l'utilisation de l'échelle 1:1 par le biais des explorations *in situ*, et le dessin comme source de dialogue.

Nourrie des observations exposées dans le chapitre I, nous sommes allée à la recherche d'outils théoriques et pratiques qui nous ont permis de mettre en place un processus de création favorisant le dialogue entre l'acteur et le scénographe. Le chapitre II détaille donc les différentes étapes de notre processus d'exploration, mises en lien avec nos cadres théoriques. La perception de l'acteur étant centrale dans notre sujet, nous nous sommes d'abord tournée vers la phénoménologie de Maurice Merleau-Ponty. Nous avons constaté dans cette approche l'importance du lien entre la perception et le mouvement, et avons découvert, au travers de l'architecture phénoménologique, comment la phénoménologie pouvait être appliquée à la conception d'espace. Le point de départ de nos laboratoires a été l'analyse de l'espace dans la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett. C'est cette analyse qui a généré nos choix de lieux *in situ*. Puis, c'est l'application de certains principes issus de la phénoménologie qui nous a permis d'établir notre méthode d'exploration de ces espaces réels. En plus d'une observation du mouvement des corps des acteurs dans les lieux en tant qu'œil extérieur, il nous a fallu trouver des moyens pour que les acteurs communiquent leur perception vis-à-vis de l'espace. Nous avons fait le choix de dialoguer par le biais d'un questionnaire, et par le dessin. Ainsi, pour saisir complètement la perception spatiale des acteurs, nous avons dû passer par l'analyse de dessins, qui nous a renseigné sur le rapport des acteurs aux proportions, volumes, et limites des lieux explorés. L'analyse des récits a, quant à elle, pointé l'apport important de l'imaginaire et des émotions des acteurs dans leur perception de l'espace. Ce constat nous a mené à nous référer à *La poétique de l'espace* de Gaston Bachelard, et au mouvement de l'Architecture émotionnelle.

Une fois toutes ces données récoltées, nous avons pu créer la scénographie pour *En attendant Godot* pour le Studio-théâtre Alfred-Laliberté. C'est le sujet de notre chapitre III. La création scénographique est passée par différentes étapes qui ont été, suite à l'analyse des éléments essentiels relevés dans les laboratoires, la création d'un scénarimage (storyboard), et la réalisation d'une série de maquettes qui ont continué à nourrir le dialogue avec les acteurs. L'ensemble de ce processus a donc abouti à la conception d'un objet scénographique, dont nous décrirons la composition spatiale, et son rapport scène-salle. Enfin, nous parlerons du processus de répétitions et de mise en espace dans cette scénographie. L'implication importante du scénographe dans la mise en place nous a amené à redéfinir quelle était la place de chacun dans ce type de processus. La relation positive des acteurs à ce processus de création scénographique, ainsi que les outils de communication que nous avons retirés de cette recherche, nous font espérer que nous pourrions, dans de futurs projets professionnels, appliquer certains aspects méthodologiques dégagés dans ce mémoire.

CHAPITRE I

LA CRÉATION SCÉNOGRAPHIQUE ET L'ACTEUR : ÉTAT DES LIEUX

Dans une démarche telle que la nôtre, qui cherche à développer un processus de création scénographique différent de ce que nous avons pu rencontrer dans le monde professionnel, il est pour nous apparu important, dans un premier temps, de comprendre quel est le rôle du scénographe aujourd'hui. De quelle manière sa fonction dans la création théâtrale a-t-elle changé depuis le XIX^{ème} siècle, moment de la naissance de la scénographie moderne? Quel a été l'impact de cette évolution sur l'esthétique d'une œuvre de théâtre? Grâce à ces recherches, nous avons pu découvrir d'autres modèles de création qui sont venus enrichir notre proposition, car basés sur une communication plus importante entre les intervenants et sur des explorations faites directement dans l'espace.

1.1 Du décorateur moderne au scénographe postmoderne

1.1.1 L'évolution du rôle du scénographe, du XIX^{ème} siècle à aujourd'hui

Pour comprendre l'évolution du rôle du scénographe entre le XIX^{ème} siècle et aujourd'hui, nous nous sommes appuyée sur l'article « De la scénographie à la scénographie » (1992), écrit par Rodrigue Villeneuve, metteur en scène et professeur émérite retraité de l'Université du Québec à Chicoutimi. Dans cet écrit, l'auteur se penche, par le biais d'une analyse historique, sur la fonction du scénographe, terme

récent pour désigner la profession anciennement nommée décorateur. Il commence par citer Artaud, qui, dans son livre *Le théâtre de la cruauté*, abolit le décor, mais insiste sur l'importance de l'espace au théâtre (Villeneuve, 1992, p. 29). Cette volonté de disparition du décor, qui apparaît au XIX^e siècle, et qui a pour but de laisser le plateau libre pour l'expression de l'acteur, signe une rupture importante dans l'histoire théâtrale. Mais cette « modernité théâtrale » est marquée par deux visions diamétralement opposées. Antoine et Stanislavski adoptent le naturalisme, tandis qu'Adolphe Appia et Gordon Craig se tournent vers le symbolisme. En effet, ces derniers s'inscrivent dans l'art moderne en quittant la forme réaliste, et en poussant leurs recherches sur les qualités générées par l'espace de jeu (le décor). (p. 31) Deux avènements se mettent donc en place au XIX^e siècle : celui du metteur en scène comme artiste à part entière (avec l'arrivée d'Antoine), et celui du spectacle comme « objet d'art ». Le théâtre n'est plus un amalgame épart de différents talents, il possède maintenant une unité. Le metteur en scène devient celui qui crée l'ensemble, en commençant par l'espace. Soit il accomplit cette tâche, soit il s'accompagne d'un « décorateur » qui va dans le sens de sa vision pour le faire (p. 32). Mais Villeneuve s'étonne : même si le décor dans son ancienne forme, celle des toiles peintes, a été rejeté à cette époque, les termes « décor » et « décorateur » sont toujours employés, et « scénographie » et « scénographe » n'ont été utilisés qu'à partir des années 1970. L'auteur s'interroge donc sur l'arrivée tardive du terme « scénographie » et envisage l'hypothèse d'une approche contemporaine postmoderne, en rupture avec les conceptions traditionnelles de l'espace du XIX^e siècle. Il explique par des exemples que cette nouvelle appellation n'a pas complètement remplacé l'ancienne (« décor ») et que les deux sont employées de manière quasiment égale. L'auteur indique que l'origine étymologique de « scénographie » signifie « écriture dans l'espace », mais que le terme a longtemps référé à « l'art de représenter la perspective » (p. 36). Aujourd'hui la définition du mot « scénographie », dans le *Dictionnaire Larousse* de 2010, a amplement changé : « 1- Art de l'organisation de la scène et de l'espace théâtral. 2- Aménagement de l'espace scénique et d'autres

espaces. » (Freydefont, 2010, p. 36). Ainsi, comme le souligne Villeneuve, une autre dimension s'ajoute au rôle de celui qui conçoit l'espace au théâtre. En effet, dans cette ère postmoderne, le scénographe n'est plus uniquement celui qui crée sous la vision du metteur en scène, il devient créateur à part entière, et la scénographie n'est plus seulement le lieu de la représentation, elle possède maintenant son « discours critique » (Villeneuve, 1992, p. 38). Cette exposition faite par Villeneuve nous permet de mieux comprendre la place du scénographe dans la création théâtrale contemporaine, et le constat qu'il fait à la fin de cet article correspond assez bien à ce que nous vivons dans le domaine professionnel, notamment par rapport à la place de l'acteur dans le décor. En effet, il écrit : « l'acteur n'est plus, suivant la leçon d'Appia, l'élément plastique duquel on part pour construire l'espace. Il s'y ajoute, s'y inscrit, il ne s'y intègre pas » (p. 38). Cette phrase pointe exactement l'élément que nous remettons en question dans la démarche de création scénographique que nous connaissons.

1.1.2 Inventaire des tendances artistiques et esthétiques de 1970 à aujourd'hui :

Afin de mieux comprendre les propos exprimés par Villeneuve, nous sommes allée chercher des exemples concrets de cette évolution de la fonction de scénographe. Dans l'ouvrage *La scénographie, Guy-Claude François à l'œuvre*, l'auteur Luc Boucris, professeur en Études théâtrales à l'Université Stendhal de Grenoble, commence lui aussi, dans l'introduction, par parler du terme « scénographie ». Il confirme que ce mot est de retour au XX^{ème} siècle, mais que sa définition s'élargit dans les années 70 avec son apparition dans les mondes de l'architecture et de la muséographie. Il affirme que la réutilisation de ce mot vient du « besoin de redéfinir notre rapport à l'espace. » (Boucris, 2009, p. 13). En effet, dans les années 70, le théâtre se renouvelle en sortant des lieux conventionnels (p. 15). Ce sont le plus

souvent les contraintes qui poussent les compagnies à jouer dans des lieux complexes et peu pratiques, « mais c'est très rapidement (peut-être même simultanément) qu'on s'aperçoit des pouvoirs imaginaires de l'aménagement d'espace. » (p. 16).

Dans l'article « Est-ce bien son âge? » (2010), Marcel Freydefont, scénographe et directeur scientifique du département de scénographie à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes, nous en dit plus quant aux tendances esthétiques scénographiques des quarante dernières années. Lui aussi souligne l'année 1969 comme l'avènement de la « scénographie contemporaine » (Freydefont, 2010, p. 35), notamment avec la naissance d'organismes et d'événements en lien avec la scénographie, comme la Quadriennale de Prague en 1967, et l'Organisation des Scénographes et Techniciens de Théâtre (OISTT) en 1968. Cette prise en considération du domaine professionnel qu'est la scénographie démontre un renouveau par rapport au traitement de l'espace au théâtre (p. 35). Ainsi, grâce à son observation du théâtre entre les années 1969 et 2009, le chercheur dégage ce qu'il nomme deux grandes « tendances artistiques et esthétiques », qui concernent la façon dont la scénographie est abordée dans le processus de création. Pour la première tendance, qui reste la situation la plus commune, « [...] la scénographie se définit comme dessin de la scène, au service du projet dramatique, et le scénographe est l'un des plus proches collaborateurs du metteur en scène, parfois même le premier interlocuteur, sinon le principal » (p. 38). Il cite à ce sujet de nombreuses paires célèbres de scénographes-metteurs en scène, dont Guy-Claude François et Ariane Mnouchkine, un modèle pour notre recherche, et dont nous parlerons plus amplement par la suite. Il nomme également Antoine Vitez et Yanis Kokkos. Ce dernier, scénographe, affirme d'ailleurs :

[...] La scénographie ne se résume pas simplement à la production d'un objet, d'un espace plastique sur scène. J'estime que le scénographe ne produit pas seulement l'image finale, mais il participe à l'intégralité du processus qui mène vers la conception qui régit une mise en scène. Je n'assume pas une sorte

d'intendance plastique du spectacle, je m'intègre comme une sorte de co-auteur (Villeneuve, 1992, p. 37).

La seconde grande tendance est le traitement de la scénographie comme une « écriture scénique ». Dans ce cas, la scénographie, la dramaturgie, et la mise en scène sont entrelacées, et la pièce devient plus visuelle, c'est un véritable tableau vivant, où le texte n'est plus l'élément principal. Le scénographe est alors « [...] l'auteur total du spectacle, quand bien même il y aurait à l'origine un texte, qui n'en est alors qu'un des matériaux. » (Freydefont, 2010, p. 39). Certains artistes que l'auteur cite pour illustrer ce mouvement très contemporain sont Robert Lepage, François Tanguy, Pippo Delbono, et Romeo Castellucci (p. 39). À l'intérieur de ces deux tendances, Freydefont repère neuf thèmes récurrents concernant l'esthétique de la scénographie contemporaine (p. 39). Le premier thème est « le refus de la solution décorative au profit de la solution architecturale, constructive » : le scénographe assume la technique dans ses décors, il ne cherche pas à dissimuler la construction. Ce principe provient des « dispositifs scéniques » et « machines à jouer », très présents dans les années 1960. Dans ce contexte, le scénographe prend en charge l'ensemble de l'espace à travers le rapport scène/salle : c'est la notion « d'espace total », qui possède sa propre logique (p. 40). Le second thème est « l'attraction de l'espace plastique, de l'image, du visuel, et de l'espace sonore » : la conception scénographique s'inscrit aussi dans l'idée « d'espace total », en utilisant la projection vidéo, les technologies numériques, et la mise en place d'un environnement sonore, dans le but d'immerger le spectateur et de lui donner plusieurs perceptions d'un moment unique (p. 40-41). L'auteur nomme ce procédé le « paysage mental ». Le « paysage mental » est un décor fixe, unique qui, soit par l'utilisation de la vidéo, ou par sa structure elle-même, se métamorphose dans le temps (p. 41). Cette vogue arrive chronologiquement après la tendance des « machines à jouer » : « On passe d'un espace qui permet de jouer avec lui à un espace avec lequel on ne joue pas et qui impose sa présence sourde et énigmatique. » (p. 41). Le troisième thème est nommé « la lumière par-dessus tout, le son amplifié » : l'utilisation de la lumière se fait

nouvelle avec l'arrivée de l'électricité et des nouveaux types d'éclairages scéniques, et de technologies de son. Le scénographe s'associe dorénavant avec d'autres partenaires; l'éclairagiste et le concepteur sonore, qui ont un impact sur l'esthétique de la scénographie (p. 41). En quatrième vient « la voie illustrative et la voie métaphorique » : la scénographie possède une certaine forme de réalisme, mais est transposée. Elle n'est pas le lieu décrit dans la pièce, mais un autre lieu imitant le réel, ajoutant ainsi une autre couche de sens à la pièce. L'espace réaliste devient ainsi espace métaphorique : « Et la scénographie depuis la fin des années soixante-dix le démontre fréquemment, assumant cette dialectique entre localité propre – littérale – et une localité métaphorique – transposée. » (p. 42). Le cinquième thème est « l'espace vide », qui apparaît sous l'influence de certaines formes traditionnelles de théâtre oriental, et s'impose en réaction aux courants précédents et leurs décors trop chargés : « (...) l'espace vide fait appel au silence de l'espace, à l'attente de ce qui va advenir et qui va le remplir, le faire résonner. » (p. 42). Ici, soit on se sert du lieu existant, soit le vide est scénographié; le scénographe crée un lieu vide où se trouve le spectateur. (p. 42). Le sixième thème dégagé est « l'irruption du réel sur scène et l'espace brut » : bien entendu, représenter le réel sur scène a été exploré lors des périodes du réalisme et du naturalisme à la fin du XIX^{ème} siècle, mais dans les années 1970, le théâtre sort des institutions et, à l'inverse, investit poétiquement des lieux réels, tels que des friches industrielles. « Cela forme *les lieux-décors*, vrais ou faux, dont le décor semble inédit, permanent ou évolutif. » (p. 43). La septième thématique est « le retour dans les « vrais théâtres » et le surlignement de la théâtralité » : en réaction à la sortie des théâtres dans les années 1970, nous assistons à un retour affirmé dans les théâtres dans les années 1980. Ainsi les théâtres à l'italienne, mis au rebut, sont rénovés. On revient à la théâtralité de ces lieux en réparant et en utilisant la machinerie traditionnelle, en affichant les drapés rouge et or et la toile peinte. Le lieu théâtral est donc assumé d'une autre façon (p. 43). Un autre thème dégagé par Freydefont est « l'espace juste » : le mot « justesse » a été maintes fois employé dans cette recherche d'authenticité qui a marqué les quarante dernières années de création théâtrale. Ainsi,

le scénographe cherche le lieu juste pour le propos de la pièce (p. 44). Enfin, l'un des derniers thèmes est « le corps décor » où la scénographie cherche à mettre le corps et l'espace « en tension » (p. 44). Il dégage à l'intérieur de cette thématique deux tendances :

[...] la scène agile et la scène habile ; la conception qui veut que l'acteur puisse tout faire et qu'il est le mieux à même de construire l'espace (scène agile); la conception qui aboutit à une intégration de l'acteur au sein d'un espace modelable, transformable, espace machiné, actionné (scène habile) ou machine à jouer (p. 44).

Cette traversée de l'histoire de la scénographie et de l'évolution de la fonction du scénographe nous permet de nous situer par rapport à notre propre démarche scénographique : nous souhaitons remettre le corps de l'acteur au centre de la création scénographique. Nous nous inscrivons donc dans le thème du « corps décor » et de la « scène agile », en considérant que la participation de l'acteur est nécessaire au développement de la scénographie. Ainsi nous allons, dans la seconde partie de ce chapitre, tenter de décrire quel est le lien, ou la relation, que le corps de l'acteur entretient avec la conception scénographique.

1.2 L'acteur et la scénographie

1.2.1 Pour un lien entre décor et acteur : Adolphe Appia

Le « corps décor », et la « scène agile », trouvent leurs origines dans les réflexions d'Adolphe Appia. Au début du XX^{ème} siècle, les recherches d'Adolphe Appia en mise en scène et en scénographie ont révolutionnées le théâtre. Ses recherches ont largement influencé notre travail, la lecture de ses essais ayant été l'un des points de

départ de cette maîtrise. Dans son premier essai *Comment réformer notre mise en scène*, écrit en 1904, Appia se révolte contre le réalisme académique, qui fait jouer les comédiens devant des toiles peintes en trompe-l'œil sur lesquelles ils semblent être collés, et qui leur ôtent toute expression véritable : il n'y a pas de connexion entre l'acteur et le décor factice dans lequel il se trouve. Ce sont des images mortes, qui ne peuvent pas dialoguer avec le corps vivant de l'acteur. Le corps humain est bien réel, et le décor devrait être là pour le magnifier. De plus, le fait que ces toiles soient juxtaposées en plans successifs pour créer un semblant de perspective rend impossible le traitement scénographique du sol : cela ruinerait l'effet de fausse perspective. Il y a donc absence de relation entre l'espace et le sol, alors que c'est le point d'appui principal de l'acteur. Appia propose donc, dans cet essai, de représenter les objets en trois dimensions, et de partir, pour la création de l'espace, du corps plastique de l'acteur. Il affirme d'ailleurs que « Le mouvement du corps humain demande des obstacles pour s'exprimer; tous les artistes savent que la beauté des mouvements du corps dépend de la variété des points d'appui que lui offrent le sol et les objets » (Appia, 1904, p. 348). Les toiles disparues, l'éclairage est libéré, pensé pour l'acteur. Le spectateur vient au théâtre pour assister à une « action dramatique », et non admirer des peintures (p. 350). Pour Appia, un changement s'est opéré depuis l'avènement des œuvres de Wagner; l'opéra tend à devenir plus parlé, et le théâtre se rapproche de la forme du drame musical. Le faste des décors d'Opéra ne correspond pas aux drames wagnériens. Appia suggère donc une méthode test pour mettre à l'épreuve les principes qu'il expose. Il propose de prendre une pièce existante et déjà mise en scène de manière traditionnelle, mais qui soit en contradiction avec l'œuvre. Il prend donc comme exemple le deuxième acte de Siegfried de Wagner, qui se déroule dans une forêt. Pour composer le décor, il ne faut pas chercher à représenter la forêt dit-il, mais partir des actions qui s'y passent. Elle doit être une « atmosphère » (p. 351), dépendante de l'acteur : s'il ne l'habite pas, on ne peut pas la comprendre car « l'illusion scénique c'est la présence vivante de l'acteur. » (p. 352). Pour arriver à cela, il faut, selon Appia, simplifier le décor, prendre en considération le sol, et

utiliser l'éclairage électrique, pour que les fondations de la mise en scène soient le corps, l'espace, la lumière, et la couleur (p. 352).

Sa rencontre en 1906 avec Emile Jacques Dalcroze, qui cherche à unir rythme musical et corps, est décisive. Cela lui permet de donner naissance aux « espaces rythmiques » : lieux destinés à mettre le corps de l'acteur en valeur et où la nature est illustrée dans son essence et son abstraction (verticalité, horizontalité, différences de niveaux, etc...). C'est donc pendant cette période, qu'il écrit l'article *La gymnastique rythmique et le théâtre*, paru dans la revue *Der Rhythmus*, où il explique ce que permet cette nouvelle pratique. Pour Appia, la musique telle que pratiquée à son époque, qui associe chant et mimique de l'acteur, ne permet pas d'exprimer sa plasticité. La gymnastique rythmique permet aux acteurs de découvrir leur rythme corporel, qui peut alors devenir harmonie. Cela leur permet également d'être sensibles à l'espace qui les entoure, à ses dimensions (Appia, 1911, p.147). L'espace est lui aussi influencé par la gymnastique rythmique; il sera simplifié, et l'éclairage sera là pour sublimer les formes présentes et mettre en valeur l'acteur (p.152). Dix ans plus tard, Adolphe Appia précise sa vision de l'espace, en accord avec la gymnastique rythmique, dans le chapitre « l'espace vivant », extrait du livre *L'œuvre d'art vivant* (1921). Il y affirme que l'espace découle des mouvements de l'acteur, qui eux-mêmes émanent des durées musicales présentes dans l'œuvre. L'espace scénique doit être composé de deux types de plans : ceux pour la marche (qui peut être rapide, lente, ou saccadée), et ceux pour mettre en valeur le corps statique qui s'exprime avec les bras, le torse, et la tête. Les deux types de plans s'interpénètrent. Sur le sol, il doit y avoir des pentes et des escaliers, qui font partie des deux plans. L'espace doit aussi être travaillé selon deux lignes, l'horizontale, exprimée par le sol, qui doit révéler la pesanteur, et la verticale, qui correspond à la position régulière du corps (p.371). Appia considère que le corps, sans l'apparat des vêtements et le confort spatial, devient corps véritable, il retrouve son expressivité esthétique. Ainsi, il faut créer sur

scène des formes qui contrastent avec celles du corps. Si le corps entre en contact avec ces formes rigides, l'apparition du vivant est encore plus forte, et ces formes, en se faisant support, résistent. Cette résistance étant action, l'espace prend vie. Le corps de l'acteur est donc, pour Appia, au centre de la création scénographique : « [...] nous sommes avec un corps vivant; c'est à lui seul que nous avons affaire dans l'espace; c'est à lui seul que nous donnons des ordres; c'est par lui seul et au travers de lui seul que nous pouvons nous adresser aux formes inanimées. Sans le consentement du corps, toutes nos recherches seraient vaines et mort-nées. » (p. 373). Prendre en considération la relation entre le corps de l'acteur et l'espace est donc un élément clé de notre recherche. Comme Appia le suggère, nous avons créé une scénographie en prenant en compte les actions physiques qui devaient s'y dérouler, en s'inspirant des actions qui s'étaient spontanément faites dans les espaces publics que nous avons explorés. Ainsi, grâce aux mouvements qu'il déploie dans l'espace, l'acteur peut lui aussi devenir créateur d'espace.

1.2.2 L'acteur créateur d'espace

L'acteur peut, si le processus des répétitions le permet, participer à la création de l'espace qui l'entourera durant la représentation. C'est ce qu'explore Guy Freix, metteur en scène et maître de conférences en arts du spectacle à l'université de Picardie Jules Verne, dans son article « Création et projection de l'espace par l'acteur » (2010). Il débute son article en parlant des formes théâtrales où la scénographie n'existe pas à proprement parler, puisque l'espace de jeu est fixe et le plus souvent laissé nu. C'est donc le comédien, qui, par l'habileté de son jeu, permet de suggérer des espaces. Les formes théâtrales auxquelles il fait allusion sont le plus souvent orientales, notamment le Nô japonais, l'Opéra de Pékin, le Kathakali Indien, le Topeng Balinaï (Freix, 2010, p.28). En opposition à cette esthétique orientale,

Freix compare le théâtre traditionnel occidental, qui suggérait les lieux grâce au discours même des personnages (p. 29). Cette introduction sur le théâtre oriental amène l'auteur à se pencher sur la manière dont le plateau s'est peu à peu dénudé en Occident. Il commence par citer Copeau qui dès 1913 souhaite « un plateau nu » pour que le spectateur ait plus facilement accès au texte, qu'il ne puisse que se concentrer sur celui-ci. Freix fait ensuite le lien avec le travail d'Ariane Mnouchkine et de son scénographe Guy-Claude François, et aussi avec celui de Peter Brook, tous en recherche de « l'espace unique ». Chez Brook, il y a une recherche de l'espace vide qui permet à l'acteur de prendre toute son ampleur, et d'ainsi créer différents espaces métaphoriques. La création scénographique se fait donc organique (p. 31) L'auteur fait également référence à Antoine Vitez, dont la salle de répétition est son lieu de prédilection pour la création spatiale. En effet, grâce à la seule force de son imagination, l'acteur effectue tous les voyages spatio-temporels qu'il souhaite, il n'a aucune contrainte. Freix souligne par là la nécessité de l'improvisation pour créer la scénographie. Il prend comme exemple les processus de création du cycle des Shakespeare par Ariane Mnouchkine, et de *la Tempête* par Peter Brook (en collaboration avec sa scénographe Chloé Obolensky), qui témoignent tous deux d'un dialogue constant entre comédien, metteur en scène, et scénographe (p. 32). Freix cite d'ailleurs Peter Brook dans l'article :

Non seulement le meilleur travail avant les répétitions d'un metteur en scène et d'un décorateur reste limité et subjectif – mais, pire encore, il impose aux acteurs des formes extrêmement rigides, que ce soit dans l'action scénique ou dans les costumes, et il peut souvent détruire ou empêcher leur épanouissement (p. 32).

Guy Freix conclut en insistant sur le fait que, scène vidée ou non, le comédien doit toujours être pris en compte pour la création de la scénographie, puisqu'au final, c'est lui qui fait vibrer, exister l'espace scénique grâce à son corps :

Le scénographe a un travail essentiel dans ce processus de création basé sur les improvisations des acteurs : il se nourrit de ce qu'il voit, et en retour propose des solutions adaptées à la recherche en cours (p. 33).

Cette déclaration va dans le sens de notre démarche qui s'est elle aussi développée autour d'improvisations dans des endroits réels à Montréal. Sans aller dans le sens de l'espace vide, nous avons laissé les acteurs être créateurs d'espace en leur permettant d'explorer les possibilités des différents lieux, et en leur donnant le temps de se les approprier afin qu'ils puissent exprimer leur ressenti face à une expérience concrète. Dans la partie suivante nous allons voir à quel point l'appropriation et l'habitude d'un espace peuvent aider l'acteur à entrer dans la peau de son personnage.

1.2.3 La relation du corps de l'acteur à l'espace scénique

Nous ne sommes pas la première à nous être fait la réflexion qu'il existe souvent un décalage entre les possibilités de l'espace de jeu et son exploitation par l'acteur. Ici même, à l'UQAM, Judith Pelletier est partie du même constat en déclarant qu'il était difficile pour elle, en tant que comédienne, de répondre à un commentaire récurrent des metteurs en scène, celui d'« habiter mieux l'espace » (Pelletier, 2003, p.vi). Elle en est venue à rédiger un mémoire s'intitulant *Habiter l'espace théâtral : étude anthropologique de la relation à l'espace dans son application au jeu de l'acteur, tel qu'observé auprès de trois groupes de pratiques différentes*. Il a été très intéressant pour nous d'observer le questionnement qui nous habite, mais du point de vue d'une comédienne. Elle aussi fait un parallèle avec l'architecture en comparant espace théâtral et habitat :

La relation de l'acteur avec l'espace théâtral ressemble beaucoup à la relation de l'être humain en général avec son habitat. S'approprier et habiter un espace théâtral sont étroitement liés à une fonction d'habitude qui se crée par la

répétition ou le prolongement d'un contact, d'une action. Prendre l'habitude d'un espace théâtral, comprenant, par définition l'espace de la scène et celui de la salle, assure à l'acteur une plus grande liberté pour tous les aspects de sa performance, que celle-ci soit physique, vocale ou ludique. » (Pelletier, 2003, p.xi).

L'auteure devient plus spécifique au théâtre en explorant la nature de la relation de l'acteur à l'espace théâtral et en analysant deux processus de répétition différents auxquels elle a pu assister, celui du spectacle *La croisée des magiciens*, créé par la Compagnie du Pont-fleurs et présenté à l'espace Tangente en 1999, et *Lorenzaccio*, de Musset, mis en scène par Claude Poissant au théâtre Denise Pelletier en 1999. Dans le premier exemple, les acteurs avaient toujours répété avec leur décor final, qu'ils ne faisaient que déplacer d'un lieu de représentation à un autre, alors que dans le second, les acteurs avaient commencé les répétitions dans le décor seulement quelques jours avant la première (p. 4). Elle constate lors de ses observations que la compagnie du Pont-fleurs n'a pas de difficultés particulières pour passer d'un théâtre à un autre, tandis que « la marche dans le décor » pour *Lorenzaccio* offre un tout autre spectacle : l'enchaînement des scènes est très long, l'une des comédiennes se blesse et doit être hospitalisée, certains éléments du décor doivent être modifiés (p. 118-119). Elle met en donc en avant l'importance de l'habitude, développe des hypothèses pour que l'acteur s'approprie l'espace, via des exercices, et souligne :

Un autre élément de solution pour favoriser un passage en douceur vient de la scénographie. Il n'est pas possible pour un concepteur d'élaborer un décor, des costumes ou des éclairages qui soient un tant soit peu dérangeants pour les acteurs, s'il n'est pas prévu de leur donner du temps pour s'habituer à ces particularités (p. 121).

Nous approuvons tout à fait ce constat, et nous avons justement observé qu'en retrouvant dans le décor certaines qualités spatiales qu'ils avaient déjà explorées, dont ils avaient déjà « l'habitude », les acteurs ont pu, selon leur témoignage, s'approprier leur espace de jeu beaucoup plus facilement qu'à l'ordinaire. Nous reviendrons sur ce point dans la description du processus de répétition.

Ainsi, il nous apparaît évident qu'en plus du dialogue metteur en scène-scénographe, il faut instaurer également celui du scénographe-acteurs, pour définir quels sont les éléments spatiaux dont l'acteur a besoin pour exprimer au mieux son personnage. Si l'on considère, comme Appia, que l'acteur peut être créateur d'espace, et qu'il a besoin d'avoir l'habitude de son espace pour mieux le maîtriser, il semble nécessaire qu'il participe, d'une manière ou d'une autre, à la création scénographique. Dans les paragraphes suivants, nous exposerons le modèle de création scénographique que nous connaissons, et décrirons d'autres modèles relationnels de création qui nous ont inspirés pour la mise en place de notre propre processus.

1.3 La relation metteur en scène/scénographe/acteur

1.3.1 Un modèle hiérarchisé

Pour aborder la pratique la plus répandue au Québec, donc celle que nous connaissons, et décrire la relation de création existant entre le metteur en scène, la scénographe, et les acteurs, nous nous servirons essentiellement de notre expérience personnelle en tant que scénographe. Nous mettrons en lien cette expérience avec le document *Les modes de production du théâtre québécois*, rédigé par Marcelle Dubois, et présenté par le Conseil québécois du théâtre dans le cadre des travaux préparatoires des seconds états généraux du théâtre professionnel québécois de 2007. À l'origine, notre recherche possède des fondements plus empiriques que théoriques, basés sur nos propres expériences ou des expériences partagées avec les comédiens avec lesquels nous avons travaillé. Notre expérience à l'Université Concordia dans le cadre du *Bachelor in Fine Arts en Design For The Theatre*, a été riche

d'apprentissages. C'est une formation qui permet de cerner le fonctionnement réel du monde professionnel puisqu'elle prévoit le plus souvent la conception de la scénographie avant de commencer le processus des répétitions. Ce fut le cas pour notre projet de scénographie de *Doctor Faustus Lights the Lights* de Gertrud Stein, mis en scène par Nathalie Claude en 2011. Le décor que nous avons conçu, une pile de livres géante sur laquelle venait trôner un vestige du bureau de Faust, avait pour but de mettre les comédiens dans un déséquilibre permanent, générant dans leur corps une tension qui complétait l'étrange atmosphère déjà présente dans le texte. Il y eut, bien entendu, une rencontre avec les acteurs lors du premier jour de répétition, afin de leur présenter les maquettes de décor et de costumes (conçus par Michela Fisher). Les répétitions en studio se faisaient à l'intérieur de lignes de ruban adhésif qui respectaient les dimensions du décor. Ainsi, Nathalie Claude pouvait composer la mise en scène dans les dimensions qui allaient se retrouver sur scène lors de l'entrée en salle. Les acteurs, en travaillant de cette manière, devaient quant à eux pouvoir évaluer, connaître les distances qu'ils allaient affronter dans le vrai décor. Tout se déroulait selon le schéma prévu, jusqu'à la visite du décor en atelier. En effet, nous avions proposé à l'équipe de venir faire un tour, pour lui donner un avant-goût de ce que cela allait donner. Les acteurs commencèrent à monter sur la pile de livres, pour prendre leurs repères, et c'est à ce moment que l'une des actrices se mit à paniquer. Elle avait le vertige, n'arrivait pas à monter la deuxième épaisseur de livres alors qu'il lui fallait en monter sept. Nous étions à quelques jours de l'entrée en salle, et Nathalie Claude dut changer une partie de la mise en scène pour permettre à l'actrice de rester proche du sol. Malgré la présence de la maquette, avec ses personnages de papier proportionnellement à l'échelle, l'actrice n'avait pas compris quelle serait la hauteur du décor, et ni Nathalie Claude, ni nous-même, ne savions qu'elle avait le vertige.



Figure 1.1 Esquisse et photo de la scénographie pour *Doctor Faustus Lights*
The Lights (décembre 2011)

Un autre processus de travail, basé sur une exploration dans l'espace, nous aurait certainement permis de percevoir la problématique de cette actrice. Nous avons rencontré cette même méthode de travail dans le milieu professionnel, qui, même si elle favorise une relation privilégiée avec le metteur en scène dans le processus créatif, ne permet pas l'alchimie nécessaire entre scénographie et comédiens.

Le texte *Les modes de production du théâtre québécois*, recherche faite par le biais de témoignages de professionnels de la scène et des documents des associations de producteurs, confirme nos constats à ce sujet. Même s'il y est dit que les relations entre les différents partenaires de création, du metteur en scène aux acteurs, en passant par les concepteurs, sont bonnes (Dubois, 2007, p. 5), des manques concernant l'espace nécessaire et le temps de répétition sont exprimés (p. 6). Les salles de répétitions ne sont en général pas assez bien équipées ou pas assez grandes pour répondre au besoin de la création :

Pour ceux qui œuvrent dans les théâtres à saison, la grandeur de la salle de répétitions pose problème. Effectivement, plusieurs rêvent d'un lieu de la taille du plateau sur lequel aura lieu le spectacle afin de pouvoir y monter le décor en carton, voire le décor définitif quelques semaines avant l'entrée en salle (p. 7).

En accord avec ce besoin, nous nous sommes tournée vers deux modèles de collaboration artistique qui nous semblent plus appropriés au type de processus que nous souhaitons proposer.

1.3.2 Des modèles collaboratifs

1.3.2.1 Travailler à l'échelle 1:1 : Ariane Mnouchkine et Guy Claude François

Un bel exemple de partenariat entre metteur en scène et scénographe est celui de Guy-Claude François et Ariane Mnouchkine, déjà évoqué plus haut. Pour l'explorer, nous avons consulté le livre de Luc Boucris déjà cité *La scénographie, Guy-Claude François à l'œuvre* (2009) et de l'ouvrage écrit par le scénographe lui-même *Construire le temps d'un regard* (2009). Dans le livre de Boucris, le chapitre qui décrit le mieux la nature de la relation est « Les lieux », dans lequel il parle du processus de création pour *L'Âge d'or* (théâtre, Cartoucherie de Vincennes, 1975), qu'il qualifie de « spectacle-clé pour le scénographe et pour le Théâtre du Soleil. » (Boucris, 2009, p. 54). En effet, tous les membres de la compagnie, les acteurs, le scénographe, et la metteure en scène, participent à la création du spectacle «[...] qu'ils élaborent ensemble sur la base des techniques d'improvisation depuis des années mises au point, qu'ils répètent ensemble durant un an et cinq mois [...] » (p. 55). Pour ce projet, Mnouchkine veut un lieu sans aucune référence. Guy-Claude François propose alors une scénographie composée uniquement de terre, en très

grande quantité, qui tapisse le sol de la Cartoucherie, et qu'il vient sculpter avec une pelle mécanique pour en créer le relief organique (p. 55). Broucris explique que :

La démarche d'invention et la démarche de réalisation ont été strictement parallèles; on peut même dire que la réalisation a été partie prenante du processus d'invention, que ces deux étapes ont été garantes l'une de l'autre (p. 55).

Le scénographe crée donc pour ce projet quatre aires de jeu dans un espace immense. Les spectateurs sont installés sur les pentes, ce qui leur donne la possibilité de tout voir tout en étant dans l'intimité réconfortante des lignes courbes. C'est un grand terrain libre, sans murs ajoutés, où le regard peut se promener à sa guise. Il y a ainsi création du majestueux, par l'échelle importante, et d'intimité grâce à l'utilisation de matériaux pauvres (du paillason au sol, et des plaques de cuivres couvertes d'ampoules au plafond) (p.56). La metteure en scène et le scénographe travaillent donc en étroite collaboration, sans prévoir une conception précise avant les répétitions. En effet, quand Ariane Mnouchkine parle de sa relation avec son scénographe, elle raconte :

Nous commençons toujours sur du rien, même s'il y a des conversations enfiévrées avec Guy-Claude. Ce ne sont que des conversations. En fait, rien ne prend corps au début, parce que nous avons appris au cours des années que si cela prenait corps trop vite, c'était gaspillé et cela devenait un obstacle plutôt qu'autre chose. » (Mnouchkine, 2008).

De la même façon, dans son entretien avec Marcel Freydefont, Guy-Claude François explique que son processus de création avec Mnouchkine est différent de la manière dont il travaille avec d'autres compagnies. Très tôt, la metteure en scène implique ses autres associés artistiques dans la création de l'espace, et elle commence par proposer une idée (François, 2008). À la suite de cette idée, Guy-Claude François décrit sa création de la manière suivante :

Je commence à faire des dessins à partir de ce qu'elle m'a évoqué, non pas comme images mais comme idées. Les répétitions commencent très rapidement. J'ai l'habitude de dire que je ne fais pas de maquette pour la scénographie, si ce n'est à l'échelle 1 et au cours des répétitions. Cette maquette, évolutive, est fabriquée en contreplaqué. On fait des essais, des vérifications, et elle est éprouvée par les acteurs. » (François, 2008).

Cette idée de travailler à l'échelle 1 est apparue nécessaire dans le processus de création que nous souhaitions entreprendre : il fallait faire l'expérience d'espaces réels, concrets, pour savoir quel pouvait en être l'impact sur les acteurs. Nous avons donc procédé en sens inverse de ce que nous connaissons; nous avons exploré des lieux réels, pour ensuite faire des choix et nous diriger vers la réalisation des esquisses et de la maquette.

1.3.2.2 Un dialogue par le dessin : Bertolt Brecht et Caspar Neher

Toujours dans cette recherche de partenariats pertinents entre scénographe et metteur en scène, nous nous sommes intéressée au travail de Bertolt Brecht et Caspar Neher. Comme en témoigne l'ouvrage *Caspar Neher, Brecht's designer* (1986), écrit par John Willet, traducteur et chercheur, connu pour avoir traduit les œuvres de Bertolt Brecht en anglais, Caspar Neher n'est généralement pas directement associé à toute la théorie de la distanciation mise en place par Brecht. Pourtant, il y a grandement participé en concevant les espaces nécessaires à la mise en pratique de cette théorie. Dans l'introduction, Joanna Drew (directrice artistique), et Roger Malbert (organisateur de l'exposition sur Caspar Neher de 1986), racontent que les deux collègues et amis effectuaient la recherche et la création ensemble, Caspar Neher étant toujours dans la salle de répétition, produisant des esquisses pour le décor en observant le travail sur le plateau et en représentant les actions effectuées par les acteurs, et parfois même les dialogues (Willet, 1986p. 13). Ils ajoutent : « The

quality of the drawing is self evident. What should perhaps be emphasised is the seminal influence they had on Brecht's aesthetic » (p. 9). Neher n'a jamais apprécié le terme allemand « Bühnenbild » (que l'on pourrait traduire par « image scénique »), car pour lui, « scène » et « image », ne vont pas ensemble. Selon lui, le théâtre d'acteur, en opposition avec le ballet ou l'opéra, a besoin d'une scène articulée : la notion d'image scénique, qui fait référence à la toile peinte, n'est plus acceptable, pas plus que le mot français « décor. » (p. 13). En ce sens, les opinions de Caspar Neher s'apparentent à celles de Gordon Craig et d'Adolphe Appia (p. 13). Pour Brecht, Neher était un « Bühnenbauer », un constructeur de scène, qui s'interrogeait plus sur les matériaux et la structure. En effet, Neher considère que le problème majeur du théâtre à l'époque (début du XXème siècle) est l'organisation de l'espace statique de la scène pour la progression dramatique dans le temps, et pour le mouvement des acteurs. Il pense que les images planes doivent être secondaires par rapport aux éléments de l'espace tridimensionnel qui sont la sphère, le cylindre, et le cube (p. 14). Caspar Neher a bien entendu travaillé avec d'autres metteurs en scène, mais ses principes esthétiques correspondent plus à la vision de Brecht. En effet, Brecht et Neher aiment également les vieilles choses, déjà utilisées, ainsi que tout ce qui est fragmentaire, comme les bâtiments à moitié en ruine qui suggèrent leur forme complète d'origine (p. 15). Le metteur en scène cherche dans son travail élégance, légèreté, et soin, et il trouve chez Neher le partenaire idéal. Pendant les cinq années qui suivent la Première Guerre Mondiale, les expériences théâtrales de Neher sont intimement liées à celles de Brecht. Ce dernier écrit la pièce *Baal* en 1918, et c'est Neher qui en fait l'illustration. Ensuite, dans sa pièce *Dans la jungle des villes* (1922), il donne des indications symboliques concernant les couleurs qui correspondent aux dessins de Neher, des personnages délimités au crayon sur un lavis (p. 16). Mais c'est avec *Homme pour homme* en 1926 qu'une nouvelle phase commence pour Caspar Neher : c'est la première fois qu'il est impliqué dans la création de l'œuvre, en aidant Brecht à visualiser la pièce grâce à des esquisses qui représentent plusieurs moments. L'un des amis proche de Caspar Neher, le

compositeur Rudolf Wagner-Régeny, décrit le scénographe comme ceci : « a member of the avantgarde who had already helped Brecht bring a new dawn to our prejudice-ridden theatre. » (p. 18). Car Neher a largement contribué à l'esthétique de Brecht en proposant les rideaux légers en matériaux pauvres à mi-hauteur qui permettent les changements de décor (visibles dans les dessins pour *Homme pour Homme*, et *Dans la jungle des villes*), et en assumant la visibilité de la technique (câbles et projecteurs d'éclairage). Il commence également à ajouter de la projection, notamment avec le spectacle musical *Grandeur et décadence de la ville de Mahagonny* en 1930, une collaboration de Bertolt Brecht et de Kurt Weill (p. 18). Cette collaboration a fait évoluer la création de Neher :

It is however immediately evident from any serious comparison of Neher's « Brecht » work with the rest of his graphic œuvre that Brecht's influence was from start to finish not merely stimulating but conductive to Neher's own particular genius (p. 29).

En retour, les esquisses de Neher permettaient au metteur en scène ou à l'écrivain de visualiser les intentions, les actions, les attitudes (p. 31). Par exemple, dans ses écrits sur *Le Précepteur* de Lenz, Brecht raconte, dans le paragraphe « Résultat des répétitions », que :

Des esquisses de processus de Neher servaient de modèles pour la mise en place, et les positions de l'équipe comme celles de la troupe étaient en général mises à l'essai, d'ailleurs le plus souvent sur interjections de la salle – même lors des scènes les plus délicates (Brecht, 1963, p. 530).

L'exemple de partenariat de Neher et Brecht nous inspire par rapport à la façon dont le travail du scénographe nourrit celui du metteur en scène. Il ne s'agit plus d'une discussion à sens unique, et le dessin sert de base à ce nouveau dialogue. Ainsi, nous avons également utilisé le dessin comme point de départ de conversations, comme nous le verrons plus tard.

CHAPITRE II

LA MISE EN PLACE D'UN PROCESSUS : LE DIALOGUE CORPS, ESPACE, ET MOUVEMENT

2.1 Une approche phénoménologique de l'espace

2.1.1 La phénoménologie et la perception

Nous avons vu, dans le chapitre I, que la relation entre le corps de l'acteur et l'espace était au cœur de notre recherche. Voilà pourquoi nous nous sommes tournée vers la phénoménologie développée par Maurice Merleau-Ponty, philosophe français du XX^{ème} siècle. En effet, la phénoménologie est en lien avec notre sujet, puisqu'elle se base sur l'étude de la perception, incluant la perception de l'espace. Dans l'ouvrage *Merleau-Ponty, le corps et le sens* (2005), Clara Da Silva-Charrak, enseignante en philosophie au lycée l'Essouriau des Ullis (Essonne), analyse et explique de manière synthétique la notion de perception dans la philosophie merleau-pontienne. Le philosophe, dans sa manière d'envisager le monde, commence par s'opposer à la division entre corps et âme. Pour lui, la sensation est un processus complexe et flou qui ne fait pas appel à une mécanique universelle, mais qui comporte un sens différent pour chacun. Il met donc en avant l'importance de l'espace vécu, et du mouvement qui s'y inscrit, dégageant ainsi une « dialectique fond-figure » où l'objet réel n'existe qu'en fonction de son contexte extérieur (Da Silva-Charrak, 2005, p.31). Il reprend également l'idée issue de la psychologie que notre perception est limitée

par notre enveloppe charnelle : chaque corps a sa propre perception. C'est donc mon enveloppe charnelle qui détermine mon « être-au-monde » (p. 41). Cette idée d'une perception propre à chaque corps est centrale dans notre projet. En effet, l'expérience que nous entreprenons donne un résultat unique, lié à l'individualité des acteurs. Il s'agit ici d'établir un processus de création qui permet à l'apport perceptuel de l'acteur de devenir un outil de création scénographique à part entière.

2.1.2 La phénoménologie et l'importance du mouvement

De cette « dialectique fond-figure » évoquée plus haut, Merleau-Ponty fait découler trois éléments interdépendants : le schéma corporel, la spatialité originaire, et la motricité. Le schéma corporel est la posture corporelle dans le contexte sensoriel, lui-même constitué de la « spatialité de position » (celle de l'objet), et de la « spatialité de situation » (celle de l'individu, qui est ici l'acteur) (Da Sliva-Charrak, 2005, p.31). L'ensemble de ces spatialités (« spatialité de position », et « spatialité de situation ») constitue la spatialité originaire, qui définit l'espace entre objet et sujet. Dans cette spatialité originaire, l'objet extérieur est absorbé par l'intérieur; il reste extérieur au corps, mais devient idée. Par exemple si l'objet est un banc, il reste objet extérieur, mais grâce à la perception que nous en avons, nous l'intériorisons en tant qu'idée : même si nous ne sommes plus en contact sensoriel avec ce banc, nous en conserverons une image mentale (p. 95). Ainsi, Merleau-Ponty va plus loin en affirmant qu'une « expérience perceptive est déjà expérience de pensée. » (p. 96). En effet, pendant les laboratoires, les deux acteurs ont témoigné rapidement d'une intériorisation de l'espace. Après une phase de pure exploration des possibles, ils donnaient peu à peu un sens à l'espace, une cohérence en lien avec la pièce. Le lieu restait certes extérieur, mais il était soudainement teinté par leurs idées, leurs intentions, elles-mêmes issues des qualités de l'espace. Un autre élément important

dans la pensée de Merleau-Ponty est l'idée de « spatialité du corps » (p. 101) : le corps est l'espace qui nous permet, par nos sens, l'accès à l'espace extérieur. Le mouvement est l'élément qui permet de prendre conscience de la spatialité originaire : c'est ce qu'il nomme la motricité. Ainsi c'est le mouvement qui se fait pont entre l'âme et le corps, car c'est l'intention intellectuelle qui met le corps en mouvement (p. 51). Le mouvement est donc porteur de sens, idée évidemment très importante dans le cadre de notre recherche. C'est l'observation et l'étude du mouvement des acteurs dans les différents lieux qui nous permet de comprendre quelles sont les intentions des personnages qu'ils incarnent. Nous avons cherché à saisir quelles sont les qualités spatiales qui ont nourries la motricité des acteurs, afin de savoir lesquelles étaient les plus cohérentes quant à la logique de la pièce et à la dynamique entre les personnages. Ainsi, nous avons pu comprendre partiellement quelle était la perception de l'espace des acteurs/personnages selon la possibilité d'intervention qu'ils envisageaient ou effectuaient au sein de celui-ci. L'observation du mouvement et des postures des acteurs dans les lieux *in situ* s'est avérée être notre première source d'informations quant à leur perception de l'espace.

2.1.3 La phénoménologie appliquée à l'espace

La phénoménologie de Merleau-Ponty nous a permis de mettre en place certains fondements (la dialectique fond-figure contenant ces trois éléments interdépendants : le schéma corporel, la spatialité originaire, et la motricité), mais pour vraiment comprendre comment une approche phénoménologique pouvait être appliquée à l'espace, nous nous sommes tournée vers l'architecture. Les architectes Steven Holl, Juhani Pallasmaa, et Alberto Pérez Gomez, en créant une architecture par les sens, ont en effet une démarche phénoménologique, qui est décrite dans leur ouvrage *Questions of perceptions : Phenomenology of architecture* (2006). Tous trois

critiquent l'architecture contemporaine, où l'utilisateur est souvent déconnecté au niveau sensoriel de son milieu urbain, une critique qui n'est pas loin de la nôtre quant au lien entre acteur et scénographie. Un concept au cœur de notre processus de création est celui de la chora, expliqué par Alberto Pérez-Gomez dans le chapitre, « The Space of Architecture, Meaning as presence and representation ». L'auteur évoque que, pour Platon, philosophe grec de l'antiquité, le monde physique est considéré comme l'ombre de celui des idées, et la réalité est composée de trois éléments; l'être (le monde des idées, imperceptible aux sens), le devenir (qui ressemble au monde des idées, mais qui est perceptible et changeant), et la chora, sorte de réceptacle qui permet le devenir (Pérez-Gomez, 2006, p. 18). Ce concept de chora, espace de transformation, de passage d'un état à un autre, n'est pas sans rappeler l'espace originaire décrit par Merleau-Ponty, où les objets peuvent être transformés en idées. Pérez-Gomez, pour comprendre comment notre distanciation de l'espace s'est créée en architecture, revient alors aux rituels dionysiens du printemps décrits par Aristote, où la participation des spectateurs permettait la catharsis. Plus tard, c'est l'architecture du théâtre Grec qui devient un cadre pour cet acte transformateur qui prend la forme de la tragédie. Le lieu théâtral est donc désormais un espace de transition entre le dionysiaque et l'apollinien, un entre deux entre l'ignorance et le savoir (p. 18). Ainsi, notre processus de création, basé sur une exploration dans l'espace, est également une recherche de la chora, un espace de transition entre l'acteur et le personnage, lui donnant les volumes architecturaux nécessaires à sa transformation.

Un autre point qui nous intéresse dans la phénoménologie appliquée à l'espace est la manière dont les architectes prennent à la fois en compte la perception sensorielle de l'utilisateur, mais aussi comment celui-ci comprend l'espace dans lequel il évolue. En effet, Steven Holl souligne l'importance de l'intention derrière la construction en affirmant : « Empirically we might be satisfied with a structure as a purely physical-

spatial entity but, intellectually and spiritually, we need to understand the motivation behind it. » (Holl, 2006, p. 42). Ceci est un élément essentiel pour notre démarche qui cherche à considérer la relation de l'acteur avec l'espace dans son ensemble, et non uniquement d'un point de vue physique. Il nous semble important qu'il ait également une compréhension intellectuelle du décor dans lequel il joue, en participant lui-même à sa conception, et en prenant conscience des étapes de la création scénographique. Ce processus est donc de nature circulaire : il enrichit notre démarche, tout autant que celle des acteurs, qui, en construisant l'espace avec nous, construisent leur personnage. Ce processus créatif s'inspire ainsi de celui des architectes phénoménologues qui, pour comprendre la relation entre le phénomène expérientiel et l'intention, dissèquent l'ensemble de l'expérience spatiale afin d'analyser les perceptions partielles, car « [...] architecture is initially understood as a series of partial experiences, rather than a totality. » (Holl, 2006, p. 42). Nous avons, de la même façon, collecté différents matériaux issus des laboratoires, qui, analysés séparément, nous ont permis de saisir à la fois la perception sensorielle et intellectuelle des différents lieux. Dans la prochaine partie, nous exposerons quelle a été notre analyse de l'espace dans la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett, analyse qui nous a aidé à choisir les lieux d'exploration *in situ*.

2.2 Le point de départ : l'espace dans la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett

Avant de débiter les laboratoires, il nous a semblé essentiel de cerner la dimension dramaturgique de l'espace dans *En attendant Godot* de Samuel Beckett. Pour ce faire, nous en avons fait une analyse détaillée, en dégagant trois grandes thématiques : le lieu évoqué dans le texte, la présence de l'absurde, et le sentiment d'emprisonnement dégagé par l'espace. Cette analyse a été le point de départ pour faire le choix des lieux que nous allions explorer à Montréal.

2.2.1 Le lieu évoqué dans le texte

Dans le texte *En attendant Godot*, les personnages sont dans un lieu fixe, une « route de campagne avec un arbre » (Beckett, 1952, p. 9), et l'action suit une logique chronologique (nous verrons plus tard que celle-ci est marquée par l'incohérence) et est représentée dans son contexte. Une forme de cynisme est exprimée par les personnages face au lieu représenté sur scène. Estragon dit « Endroit délicieux. [...] Aspects riants. [...] Allons-nous-en » (A1-p. 15-16), ce qui signifie que le lieu est en fait tout le contraire. Les axes horizontaux et verticaux sont présents dans la pièce; les déplacements des personnages se font sur l'horizontalité, de jardin à cour, et le paysage est plat, il n'y a pas de mention de relief, les personnages ont la possibilité de regarder au loin (A1-p.15) La verticalité est exprimée par la présence de l'arbre. L'évocation d'une continuité du lieu représenté sur le plateau en dehors de la scène a pour effet de prolonger l'espace. Les alentours sont ponctuellement décrits; Estragon a passé la nuit dans « un fossé ». D'autres personnes gravitent dans cet ailleurs, des gens violents : « Vladimir : Et on ne t'a pas battu? Estragon : Si, pas trop... Vladimir : Toujours les mêmes? » (A1-p. 10). Avec la première arrivée de l'enfant (A1-p. 63), le messager de Godot, on entre un peu en contact avec l'espace lié à Godot. On suppose qu'il est le propriétaire d'une ferme ou d'un élevage puisque le garçon et son frère gardent moutons et brebis, et qu'ils dorment dans le foin du grenier. Plus tard dans le texte d'autres indications sont données : quand Estragon, fatigué de la présence de Vladimir, sort de scène, il finit par revenir et raconte à son partenaire qu'il a été « jusqu'au bord de la falaise » et Vladimir ajoute « en effet, nous sommes servis sur un plateau. » (A2-p. 96).

2.2.2 La présence de l'absurde dans l'espace

L'absurde est également un élément très présent, notamment dans le thème de l'espace, souvent lié à celui du temps, et de nombreuses incohérences viennent se glisser malgré un semblant de logique linéaire. La prise de conscience de l'absurdité de la situation par les personnages est représentée par la mise en abîme du spectacle dans le spectacle. Vladimir dit « on se croirait au spectacle », et Estragon ajoute plus tard « au cirque » (A1-p. 44-45). Les personnages feront même référence au lieu du théâtre lui-même, de manière très subtile. Par exemple, quand Vladimir part, fatigué de Pozzo, il dit « je reviens » et Beckett indique « il se dirige vers la coulisse ». Nous ne savons pas où il part, mais Estragon lui indique « au fond du couloir à gauche », comme si il lui indiquait l'emplacement des toilettes. D'ailleurs Pozzo dit pendant son absence « vous auriez dû le retenir », et Estragon répond « il s'est retenu tout seul » (A1-p. 45). Un autre exemple est présent dans l'acte deux, quand les deux compères pensent être encerclés; Estragon cherche à s'échapper par la toile de fond, et Vladimir lui rappelle finement la réalité du lieu théâtral en lui criant « Imbécile! Il n'y a pas d'issue par là. [...] ». (A2-p. 96). L'absurde est aussi présent dans la temporalité de la pièce : l'espace est arrêté dans le temps. Quand Pozzo veut partir, Vladimir déclare « le temps s'est arrêté. », car la nuit ne tombe pas, le soleil ne poursuit pas sa course. Pozzo leur explique alors que dans ces lieux la nuit tombe brutalement (A1-p. 47). Une autre métaphore de la pièce qui parle de cette suspension dans l'espace et le temps est contenue dans la réplique d'Estragon qui dit « rien ne se passe, personne ne vient, personne ne s'en va, c'est terrible » (A1-p. 54). L'absence de logique temporelle telle que nous la connaissons est particulièrement marquée par le passage du premier acte au deuxième acte. En effet, Beckett nous indique au début du deuxième acte que nous sommes le lendemain. Pourtant, l'arbre porte quelques

feuilles alors qu'il semblait mort le jour d'avant. Cela relève du miracle, du fantastique (A2-p. 73). D'autres choses apparaissent absurdes. Par exemple, tous les événements se répètent, Estragon a encore été battu il ne semble pas se souvenir qu'il lui est arrivé la même chose la veille (A2-p. 75). Aussi, Pozzo et Lucky, en bonne santé au premier acte, sont devenus respectivement aveugle et sourd au second. Estragon n'a pas, là encore, mémoire de leur visite. Ces éléments laissent à penser que beaucoup de temps s'est déroulé depuis leur dernière rencontre, alors qu'il ne s'agit que d'une nuit selon les didascalies de l'auteur. Enfin, la journée représentée dans l'acte deux est vraiment courte, encore plus courte que dans l'acte un, sachant que Beckett ne fait pas d'ellipses temporelles. Autant d'éléments qui perdent le spectateur, aussi bien au niveau du temps que de l'espace. Toute logique rationnelle semble avoir disparu, ce qui nous renvoie à l'absurdité du monde dans lequel l'humain s'égare.

2.2.3 Un espace prison

Cette absurdité nous amène au sentiment d'emprisonnement et de solitude présent dans la pièce, dont les personnages cherchent à se libérer en se créant différents jeux et discussions pour faire passer le temps. Dans *En attendant Godot*, l'image de la prison est marquée par l'ambiguïté : les personnages semblent prisonniers, même si l'espace paraît infini. C'en est d'ailleurs effrayant parce que c'est infini. Les didascalies indiquent l'anxiété des personnages : « Vladimir arpente la scène avec agitation, s'arrête de temps en temps pour scruter l'horizon » (A1-p. 18), et ce manège qui est presque celui d'un animal nerveux aura lieu plusieurs fois pendant la pièce. Et Estragon, observant ce manège est « rendu à toute l'horreur de sa situation. » (A1-p. 18). Lorsque Estragon souhaite partir, Vladimir lui assure « tu n'irais pas loin » (A1-p. 19). En effet, même si l'espace apparaît dénué de limites, les

personnages semblent toujours devoir revenir sur la scène. Beckett leur a donné une raison précise d'être là, c'est leur point d'attente, ils sortent parfois de la scène, mais y retournent, attirés comme des aimants. Même Pozzo se sent prisonnier du lieu, il dit, quand il s'apprête à quitter Vladimir et Estragon, « je n'arrive pas... (Il hésite)... à partir. » (A1-p. 61). Et chacun des actes se termine de cette manière : « Estragon : Alors, on y va? Vladimir : Allons-y. (Ils ne bougent pas) » (A1-p. 70). Ils sont incapables de sortir du lieu, de cette situation. L'idée de la prison mentale est également suggérée avec la phrase de Vladimir : « Ce qui est terrible, c'est d'avoir pensé ». Les pensées sombres des personnages sont métaphorisées dans les images de mort, lorsqu'ils se demandent d'où viennent les « cadavres », les « ossements », le « charnier ». (A2-p. 83). Estragon dit qu'il ne faudrait pas les regarder, ne pas faire face à ces idées noires et déclare « Il faudrait se tourner résolument vers la nature. » (A2-p. 84). La seule échappatoire qui semble exister face à cette solitude et cet emprisonnement semble donc être la Nature. En effet, l'arbre apparaît à Vladimir et Estragon comme le seul moyen de se libérer de leur situation puisque c'est l'endroit où on peut se pendre pour mourir ou bander (A1-p. 21). Godot est aussi celui qui est censé les libérer, et lorsque les personnages pensent qu'il est enfin en train d'arriver, le bruit des voix qui approche est comparé à celui d'une nature non présente sur scène : ils disent que ce sont des « bruits d'ailes », de « feuilles », de « sable », qu'elles « chuchotent », « murmurent », « bruissent », font des « bruits de plumes », de « cendres » (A2-p. 81). Enfin, la réplique « Seul l'arbre vit » donne tout son sens à l'idée d'une nature salvatrice : seule la nature est vraie, le reste n'est que chaos (A2-p. 122).

C'est cette analyse de l'espace dans le texte qui nous a permis d'ouvrir un dialogue avec les acteurs, et qui nous a aidée à choisir les différents lieux d'exploration.

2.3 Une exploration *in situ*

2.3.1 Exploration : mise en place d'une méthode de travail

Nous avons fait le choix des laboratoires *in situ*, car il nous semblait essentiel de travailler à l'échelle 1, à la manière de Guy-Claude François. C'est donc à partir de l'analyse de l'espace dans le texte que nous avons faite précédemment, que nous avons, les acteurs, la directrice d'acteurs, et moi-même, exploré Montréal à la recherche de lieux qui semblaient correspondre aux différentes qualités spatiales découvertes dans le texte, celles-ci étant la verticalité, l'horizontalité, l'absurde, la prison, et la présence de la nature. Des seize lieux que nous avons sélectionnés (quatre lieux chacun), nous avons finalement fait le choix de quatre espaces pour nos explorations, qui recoupaient les qualités que chacun d'entre nous souhaitait explorer. Ces lieux sont : l'escalier dans la partie basse du Mont-Royal, la partie circulaire du métro Square Victoria, une partie de l'esplanade du stade Olympique, et une étroite ruelle sans issue.





Figure 2.1 Les quatre lieux : la partie basse du Mont-Royal, la partie circulaire du métro Square Victoria, une partie de l'esplanade du stade Olympique, et une étroite ruelle sans issue.

Avant de commencer le travail sur le terrain, nous avons, tous ensemble, mis en place un rituel d'exploration de l'espace dans un studio de l'UQAM, un lieu que les acteurs connaissent bien. Nous avons déterminé qu'il fallait trouver le sentiment d'attente dans le lieu, afin de voir comment les corps bougeaient dans l'espace. Nous nous sommes posé les questions suivantes : les personnages attendent et se connaissent depuis longtemps, qu'est ce que cela induit dans leur corporalité? Quelle position ce rapport temps/espace créé-t-il face aux objets? Mireille Camier, la directrice d'acteurs pour aider les comédiens dans cette démarche, leur répétait les questions suivantes: « comment la position te transforme? Qu'est ce qu'elle te fait? », et leur recommandait de rester dans l'instant présent, de ne pas surjouer la situation. Selon nous, le texte devait naître de l'action, qui elle-même était induite par l'espace. Est venue ensuite l'exploration des endroits sélectionnés où, à la manière de Guy Claude François « [...] on se mit à considérer les ressources spontanées des lieux, qui trouvent leur origine dans une charge symbolique liée à leur fonction ou à leur utilisation dans l'espace humain » (Boucrist, 2009, p. 16). Nous avons donc développé un rituel physique qui a été appliqué dans chaque lieu : dans un premier temps, les acteurs couraient et jouaient à s'attraper dans l'espace afin d'en découvrir les possibles rapidement. Ensuite ils s'approprièrent le lieu via des improvisations

libres à partir de l'identité des personnages et de « l'histoire » de la pièce. Ils habitaient l'espace, attendaient, et s'y ennuyaient réellement. Après cette première phase d'exploration, nous prenions une pause qui nous permettait de laisser déposer l'expérience qui venait d'être vécue, et de discuter à propos des improvisations que nous avions trouvées intéressantes. Ainsi, dans la deuxième partie de l'exploration, les acteurs jouaient dans son entièreté l'extrait appris par cœur, en y insérant les propositions que nous avions trouvées pertinentes. À l'issue de chaque exploration, nous nous éloignons du lieu afin de pouvoir poser une série de questions aux acteurs et à la directrice d'acteurs (Est-ce que ce lieu vous semble propice à l'attente? Si oui, quelles en sont les qualités spatiales? Si non, pourquoi? Qu'est ce que ça a généré en vous? Physiquement et mentalement?), et de leur faire dessiner le plan de l'espace qu'ils venaient d'explorer. L'enregistrement vidéo de ces explorations, les réponses récoltées, et les dessins ont ensuite été analysés. C'est ce travail d'analyse, associé à un dialogue constant avec les participants qui a permis la création de la scénographie dans laquelle les acteurs ont joué l'extrait d'*En attendant Godot* dans le STAL quelques mois après le début des laboratoires. Dans les parties suivantes, nous expliquerons donc, quelles ont été les étapes, de la compréhension de la perception de l'espace des acteurs, à la création d'une seule et unique scénographie.

2.3.2 Observation : le regard extérieur du scénographe

Juhani Pallasmaa, auteur du second chapitre, *An Architecture of the Seven Senses* de l'ouvrage *Question of Perceptions, Phenomenology of Architecture*, explique que pour pouvoir créer, l'architecte internalise un bâtiment dans son corps. Le mouvement, la distance, et l'échelle passent à travers son corps comme une tension musculaire, et son travail interagit avec le corps de l'utilisateur. (Pallasmaa, 2006, p.37). L'architecture permet donc la communication indirecte entre le corps de l'architecte

et celui de l'habitant. C'est un art de la médiation et de la réconciliation du temps et de l'espace : « All experience implies the acts of recollecting, remembering, and comparing. » (p. 37). Notre travail de scénographe dans ce contexte s'est opéré de la même manière, en internalisant les expériences observées des acteurs.

Ainsi, la première étape essentielle dans cette exploration *in situ* a donc été une observation des corps dans l'espace, nourrie par l'approche phénoménologique dont nous avons parlé précédemment. Il était important de comprendre quelles étaient les connexions entre intentions (suggérées par le texte), espaces (lieux visités et leurs particularités), et mouvements (du corps des acteurs en exploration). En tant que scénographe, le carnet de bord s'est avéré un outil utile pour relever nos premières impressions, spontanées, en dehors d'une analyse complète. Cette prise de notes faite sur le vif nous a donné des informations précieuses. Cela a commencé dès la mise en place de notre méthodologie de travail dans le studio J1960 à l'UQAM, le 18 août 2014. Les acteurs, pour attendre dans ce lieu, ont d'abord commencé par jouer avec leur propre corps, en utilisant leur voix et leur souffle, comme pour déterminer, prendre conscience des limites du lieu. Par la suite, ils ont déplacé les objets (tables et cubes de répétitions que nous avons placés dans l'espace.) afin d'adapter leur environnement. Nous notons dans notre carnet : « On peut lire les intentions des personnages à travers leurs déplacements dans l'espace (voir mes croquis sur la frustration, la nonchalance, la réconciliation). » et « Une logique spatiale se met en place (voir le moment où Estragon déclare qu'il a faim.) ».

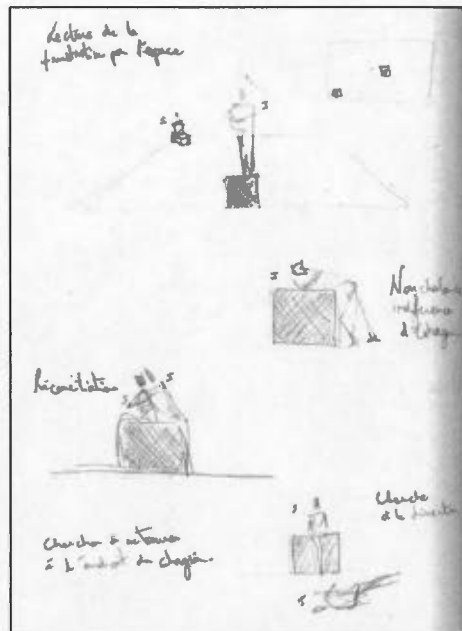


Figure 2.2 Croquis sur la frustration, la nonchalance, et la réconciliation, réalisés lors de la mise en place de notre méthodologie de travail dans le studio J1960 à l'UQAM, le 18 août 2014.

Ces premières notes sont intéressantes à mettre en parallèle avec les écrits de Juhani Pallasmaa lorsqu'il analyse nos cinq sens en relation à l'espace. Concernant l'ouïe, Pallasmaa explique que nous comprenons le contour d'un lieu avec nos oreilles (Pallasmaa, 2006, p.31) Cette remarque correspond avec la réaction spontanée des acteurs qui, pour cerner leur espace, ont fait résonner leurs voix, comme pour entendre l'écho que les surfaces allaient leur renvoyer, ceci dans le studio à l'université et également au début de l'exploration au métro Square Victoria. Jonathan a également, dans la ruelle sans issue, commencé par frapper les murs avec un balai, créant ainsi un rythme, qui se répercutait sur les surfaces et résonnait dans l'ensemble du couloir. D'autres observations correspondent également aux constats sensoriels faits par Pallasmaa. Par exemple, il nous dit que pour le toucher, la peau lit la texture, le poids, la densité, et la température de la matière. Ce sens nous connecte

au temps et aux traditions : à travers les marques du toucher, nous percevons les générations qui nous ont précédés (p. 33). Et il est vrai que pour l'ensemble des laboratoires, cette exploration des lieux par le toucher était très présente, notamment de la part de Sébastien, qui dans chaque endroit prenait son temps pour s'approprier l'espace en explorant les différentes textures en les palpant, comme un rituel afin d'en mesurer les possibilités (les feuilles des arbres entourant l'escalier du Mont-Royal, les tuiles recouvrant les bancs du métro Square Victoria, le béton de l'esplanade du Stade Olympique, et enfin les briques et leurs joints dans la ruelle.). L'acteur fera d'ailleurs quelques remarques à ce sujet dans les questionnaires.

La direction du regard des acteurs a aussi été un élément intéressant à observer puisqu'il précédait généralement un mouvement, témoignait de leur intention de bouger. Pallasmaa dit que l'œil aussi touche, il détermine la distance des surfaces, les contours, et implique une identification de la matière : le toucher devient alors une vision inconsciente. La vue est le sens de la séparation et de la distance, alors que le toucher est celui de la proximité, de l'intimité, et de l'affection (p. 34). Les acteurs restaient ainsi de longs moments à regarder ce qui les entourait, à évaluer visuellement la distance qui les séparait des limites de l'espace, et qui les éloignait ou les rapprochait l'un de l'autre. Dans les escaliers du Mont-Royal, les acteurs se cherchaient continuellement du regard, tentant ainsi de conserver leur relation l'un avec l'autre malgré la vastitude du lieu. L'énergie s'en retrouvait diffusée, et l'appropriation de ce lieu a pris plus de temps. Cela nous amène à nous intéresser aux écrits de Gunnar Declerck, descendant philosophique de Merleau-Ponty, qui s'intéresse, dans sa thèse doctorale, à comparer physique de l'espace et phénoménologie de l'espace. L'auteur considère que la science a oublié l'espace phénoménal du sujet, et prouve, au travers du phénomène optique, que notre manière de concevoir l'espace n'est pas uniquement physique, que la subjectivité est également un paramètre important. En effet, à l'aide d'études scientifiques, il

démontre que l'évaluation des distances dépend de notre capacité d'action. Par exemple, la distance est évaluée plus grande par le sujet lorsqu'il porte une charge plus lourde, ou sous-estimée lorsqu'il utilise un outil au lieu de son doigt pour pointer quelque chose. Il conclut que « L'éloignement des objets procède ainsi d'une façon de mettre en scène le monde en l'envisageant depuis nos dispositions à intervenir en lui » (Declerck, 2011, p. 12). Ainsi, nous avons pu comprendre partiellement quelle était la perception de l'espace des acteurs/personnages selon la possibilité d'intervention qu'ils envisageaient par le regard. Associé souvent aux regards, le mouvement des acteurs a été une donnée essentielle pour le processus de création scénographique.

Sur la question du mouvement, Pallasmaa note d'ailleurs à ce sujet que la suggestion de l'action est inhérente à l'architecture, la réaction corporelle en est inséparable. Les verbes semblent donc mieux appropriés que les noms pour qualifier l'architecture : on l'approche, la confronte, la pénètre, la regarde. Il est impossible de détacher l'image de soi de son existence spatiale et situationnelle (Pallasmaa, 2006, p. 35). Et il est vrai que la majorité de nos notes concernait en effet le mouvement. Pour les escaliers du Mont-Royal nous avons noté « Beaucoup de descentes et de montées, de courses l'un après l'autre », et à propos du garde-corps : « ils veulent le franchir pour accéder à la forêt, mais ne peuvent pas le faire réellement (vide en contre bas). Ne pas pouvoir passer. Contrainte corporelle. ». Les acteurs se mettaient en danger avec le garde-corps, en montant dessus, et en étant en équilibre pour pouvoir attraper les feuilles des arbres.

Concernant le mouvement dans le métro Square Victoria nous avons noté : « Les passants font partie du mouvement. C'est un lieu de passage. C'est comme des vagues de personnes qui arrivent avec le métro. Ce n'est pas la même dynamique qu'au Mont-Royal où les gens s'arrêtaient » et « Les déplacements sont en général

circulaires. Les acteurs vont explorer les escaliers, mais restent en général à l'intérieur du cercle. Ils ne semblent pas être tentés d'aller ailleurs. Force centrifuge. ». Il était intéressant de remarquer que les acteurs restaient aimantés vers le point central tandis que les gens contournaient le centre avec les bancs, personne n'y passait. Dans cet espace, nous avons aussi remarqué que les acteurs s'amusaient avec le motif du carrelage sur le sol, et que les lignes qui démarquaient les carreaux avaient une influence sur le déplacement de leur corps.

Les premières impressions qui ont marqué l'exploration à l'esplanade du Stade Olympique concernaient plus la qualité de l'espace lui-même. Nous avons noté : « Espaces vastes, plaines de béton. Il est difficile de se mettre d'accord sur un espace particulier. Les différences de niveau et les textures de murs sont intéressantes. Possibilité de se glisser sous le retour de béton. Légère pente. Un arbre unique en contrebas : rareté dans cet endroit. » . Nous observons alors que ce lieu, même s'il est moins défini, permet une exploration des volumes à plus petite échelle, qui est étonnamment proche de celle du corps. Malgré l'immensité environnante, nous trouvons des coins, des recoins, des hauteurs basses sous plafond, des cachettes. L'arbre en contrebas donnait un jeu différent, intéressant, il faisait exister un autre niveau dans le lieu de la pièce.

Les notes de la dernière exploration, dans la ruelle sans issue, touchent bien entendu au mouvement des acteurs, mais présentent aussi une observation de l'espace plus émotionnelle et symbolique de notre part. Nous avons indiqué que les acteurs devaient essentiellement se tirer ou se pousser pour se rendre à l'une des extrémités de ce couloir : « Beaucoup de mouvements de va-et-vient, d'allers-retours », quelques possibilités d'actions : « Une porte de bois au fond du couloir s'ouvre sur la ruelle arrière : possibilité d'échappatoire », et les actions des acteurs dans le lieu : « Jonathan se sert des murs comme support d'escalade, Sébastien vient l'aider. Tenter

de voir plus haut. Il y a proximité physique continue. Ils s'approchent parfois doucement l'un de l'autre, comme une menace. » Le reste de nos notes sont plus de l'ordre la projection personnelle sur le lieu : « La verticalité des planches me renvoie à l'image des barreaux de la prison, surtout avec la façon dont Sébastien cherche à voir entre les planches. Aspiration vers la liberté. [...] L'étroitesse, la pénombre, m'évoquent un lieu malsain, où l'humidité peut se loger. Les acteurs ont le désir de sortir de cette ombre, ils vont chercher les rayons du soleil dans leur visage. Le cul-de-sac rend impossible la sortie, mais la porte est comme une idée de passage possible, une utopie. Quand ils sont assis tous les deux proche, la vue de profil donne l'impression d'un monstre à deux têtes. Ils dessinent sur les murs avec des fragments de brique, comme les prisonniers sur les murs des prisons. ».

Ainsi, la simple observation du mouvement des acteurs dans l'espace nous a largement renseigné sur leur perception spatiale. De cette observation nous avons retenu un certain nombre d'éléments importants que nous souhaitons insérer dans la scénographie : la notion de lieu de passage, un arbre situé en contrebas, et la présence d'un couloir étroit pour les jeux physiques qu'il permettait, et l'angoisse qu'il générerait. Cependant, il nous a semblé important d'ajouter une dimension à ce travail d'analyse en tant qu'œil extérieur. Il nous fallait mettre en place un dialogue entre les acteurs et le scénographe, et les outils qui ont permis cette communication sont le langage et le dessin.

2.3.3 Communication : trouver les bons outils

L'observation extérieure du mouvement en lien avec l'espace existant informe donc en grande partie notre recherche, mais pas uniquement. En effet, le dialogue avec les

acteurs nous est apparu nécessaire, pour mieux saisir ce qu'ils ressentait, et vivaient dans les lieux d'exploration.

Revenons donc à Merleau-Ponty qui s'est intéressé au langage, qui lie à la fois les sens (l'ouïe) et est porteur de sens. Pour le philosophe, il y a le cogito parlé (démontré par Descartes), où le sujet prend conscience de sa propre existence grâce à une démarche réflexive¹, mais aussi un cogito tacite, silencieux, qui précède le cogito parlé : c'est celui du mouvement du corps. Ce mouvement est, comme évoqué plus haut, porteur de signification. Cependant, il n'est pas évident d'accéder à ce sens uniquement via l'analyse extérieure du geste. C'est donc le langage, propre au cogito parlé, qui permet, par le sens qu'il révèle, l'accès au monde invisible du cogito tacite : « le langage informe la perception » (Da Sliva-Charrak, 2005, p.119). L'importance de la parole dans l'analyse phénoménologique est aussi soulignée par le premier chapitre de l'ouvrage *Perception/architecture/urbain*, intitulé « vers une phénoménologie de l'expérience architecturale », rédigé par Chris Younès. Professeure à l'École nationale supérieure d'architecture Paris-la-Villette et à l'École spéciale d'architecture de Paris, elle dirige également le réseau international PhilAU et le laboratoire GERPHAU (philosophie, architecture, urbain), et est philosophe de l'architecture des milieux. Younès revient également à Merleau-Ponty, pour qui la perception permet l'accès à la vérité, une vérité qui fait partie intégrante du monde, qui ne lui est pas supérieure. C'est le logos (le discours), chez Merleau-Ponty, qui permet l'accès au monde perceptif par la parole, et où le corps n'est pas un élément clos : il ne peut être compris qu'en relation avec son mouvement dans l'espace. Car, dans la phénoménologie, le sujet, l'objet, et le monde sont liés. C'est pourquoi « [...] »

¹ Descartes, en cherchant à trouver des vérités sur lesquelles appuyer la connaissance, a commencé par remettre en question l'ensemble des informations transmises par sa perception sensorielle, une méthode appelée le doute méthodique (Huisman, 2006, p.93-94). Il en vient à la conclusion, dans l'ouvrage *Méditations métaphysiques* (1641), que seule sa propre existence, en tant qu'être qui pense, est certaine. C'est le cogito exprimé dans la phrase latine *cogito, ergo sum* : « je pense, donc je suis. ». Tel qu'exprimé, c'est un cogito parlé, car le simple fait de l'énoncer, même mentalement, lui prouve à lui-même qu'il existe (p. 100)

une intelligence qui ne fait que penser le monde, cesse de l'habiter. » (Younès, 2014, p.35). Younès explique que la perception est porteuse d'intentions, de jugements, de distances. Il ne faut pas la confondre avec le sentir, qui donne à recevoir des informations via les sens. Ici, le langage, la parole émise par les acteurs par rapport à leur expérience sensorielle, nous permet d'avoir accès à leur perception spatiale, au sens qu'ils associent à chaque lieu. À la fin de chacun des laboratoires, nous avons posé les mêmes questions (citées p. 38) quant à leur ressenti vis-à-vis de l'espace, afin de pouvoir mettre en parallèle leurs réponses et les mouvements physiques que nous avons observés. Il a été alors intéressant de voir que les réflexions données par les acteurs étaient liées à leur capacité d'action purement physique, comme le nommait Declerck, mais aussi à leur rapport plus symbolique, voire émotionnel à l'espace.

Un autre outil pour accéder à la perception de l'espace de l'acteur, suggéré par le travail de Caspar Neher, a été le dessin. Suite à chaque expérimentation, nous nous éloignons tous de l'espace exploré pour ne plus l'avoir à portée de vue. Ensuite, nous demandions aux acteurs et la metteur en scène de dessiner en plan l'espace où nous avions joué notre extrait d'*En attendant Godot*. Cela nous a permis de voir sur quelles parties de l'espace les acteurs mettaient l'accent, selon ce qui était présent, absent, amplifié ou encore diminué dans le dessin. Ces dessins nous ont donné plus d'information quant à leur perception, notamment vis-à-vis de leur rapport à la verticalité, horizontalité, profondeur, et à la frontière dans l'espace.

2.4 La perception de l'espace par les acteurs

Dans la partie précédente, nous avons mis l'accent sur l'importance du corps et de son mouvement tel qu'observé dans notre processus de création. Les dessins des

acteurs ont confirmé, et parfois infirmé, certaines intuitions que nous avions quant à leur perception spatiale lors de nos observations. Le langage, à travers les questionnaires, nous a permis d'accéder à une partie plus intime de leur perception notamment à travers leurs projections symboliques et émotionnelles. Cela nous a amené à nous référer à *La poétique de l'espace* de Gaston Bachelard et au mouvement de l'Architecture Émotionnelle.

2.4.1 Proportions, volumes, et limites: l'analyse des dessins

Comme le dit Edward T. Hall dans son ouvrage *La dimension cachée*, dont la recherche anthropologique de l'espace rejoint souvent celle de la phénoménologie :

Très schématiquement, c'est ce qu'on peut y accomplir qui détermine la façon dont un espace donné est vécu. Une pièce que l'on traverse en une ou deux enjambées offre une toute autre expérience de l'espace qu'une pièce qui en exige quinze ou vingt. De même, l'impression sera tout à fait différente selon qu'on pourra toucher le plafond ou qu'il aura quatre mètres de haut (Hall, 1984, p .75).

En effet, des rapports spécifiques aux différents éléments des espaces explorés ont été établis par les acteurs, et cela souvent en fonction de qu'ils pouvaient effectuer physiquement dans l'espace. Et nous pouvons observer ce phénomène à travers les dessins des lieux effectués à la suite des explorations. Par exemple, par rapport aux frontières de l'espace, Sébastien a très rapidement, dans le métro Square Victoria, défini des zones correspondant à certaines actions : le centre était le lieu d'attente, autour, celui de l'action. Il les a d'ailleurs dessinées très clairement, comme nous pouvons le constater dans le dessin ci-dessous à gauche. Il y a l'hexagone, au centre des deux bancs, illustré d'un trait fort, et l'extérieur des bancs, laissé libre. Ici, tout est représenté avec précision, l'acteur a même indiqué le nombre de dalles au sol, et

dessiné l'emplacement des lampes. L'ennui l'a visiblement conduit à une étude minutieuse du lieu où il se trouvait. Au contraire, dans le dessin de Jonathan (ci-dessous, à droite), les lignes qui délimitent le cercle du lieu sont nombreuses, floues, juxtaposées les unes aux autres. Le cercle est devenu une sorte de tourbillon ovale, imprécis : il se sent mal dans ce lieu, il y a trop de mouvement, de passage. En effet, le seul endroit dans le lieu circulaire où il se sentait à l'aise était entre les bancs : « ils formaient une barrière naturelle » qui lui permettait de s'isoler et de répondre à son « besoin de coin » (J.Hardy, exploration au métro Square Victoria, 2 septembre 2014.). D'ailleurs, seules les lignes des bancs sont repassées au crayon pour devenir plus marquées et définies.

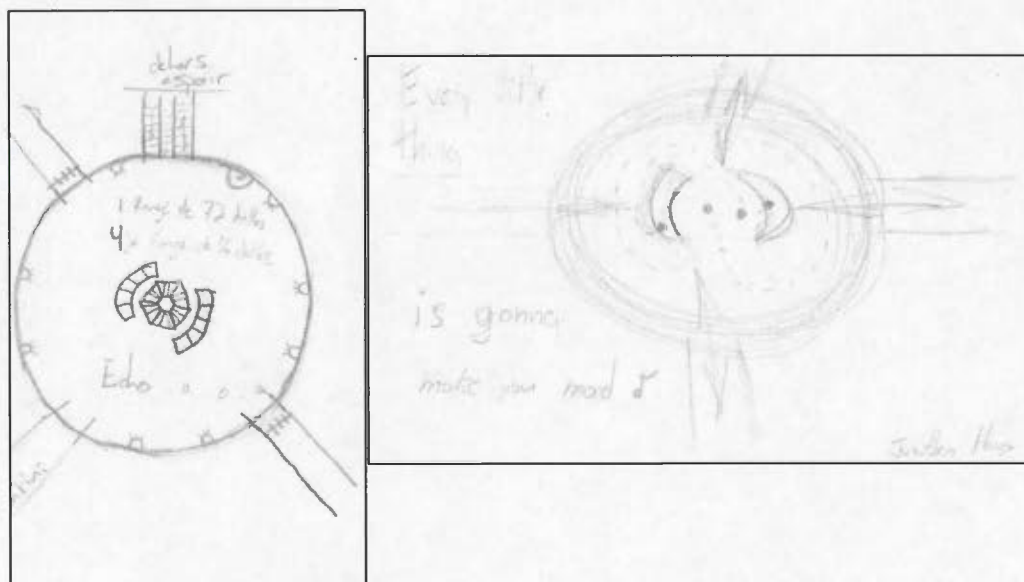


Figure 2.3 À gauche : dessin du métro Square Victoria par Sébastien Perron.

À droite : dessin du métro Square Victoria par Jonathan Hardy.

Leurs expériences vis-à-vis de l'escalier du Mont-Royal sont aussi très différentes si l'on compare leurs esquisses. Dans le dessin de Sébastien, là encore les frontières de

l'espace sont très présentes : les gardes corps sur lesquels il ne faisait que grimper sont très précis, faits d'un trait appuyé. Il a littéralement représenté la « cage » dont il parle dans son témoignage oral (S.Perron, exploration dans les escaliers du Mont-Royal, 18 août 2014.). Au contraire, Jonathan a représenté l'escalier de manière très abstraite : il devient plus une sorte de chemin imprécis, sinueux, labyrinthique. Il s'est lui-même représenté, petite silhouette sombre perdue dans l'ascension, dont on peut voir un gros plan au bas de la page. Il se représente face à des marches coupées par une ligne ondulée : il ne sait pas ce qui l'attend.



Figure 2.4 À gauche : dessin de l'escalier du Mont-Royal par Sébastien Perron. À droite : dessin de l'escalier du Mont-Royal par Jonathan Hardy.

Les dessins de l'esplanade du Stade Olympique de Montréal ont également offert une perspective différente sur la perception de l'espace des acteurs. Comme à son habitude, Sébastien a dessiné clairement les limites de l'espace, mais il a mis plus précisément en avant son relief, en représentant le retour qui se trouvait sous le muret.

(Bande épaisse et noire qui se trouve sous le muret, à la droite du dessin.). Jonathan, lui, n'a cette fois-ci pas dessiné le lieu en plan, mais s'est représenté face au muret, avec comme annotations « mur ouest » et « mur est ». La présence du muret dans l'esplanade de béton du Stade Olympique lui évoquait le mur de Berlin, mur menaçant dont il voulait se libérer (J.Hardy, exploration à l'esplanade du Stade Olympique de Montréal, 8 septembre 2014.).

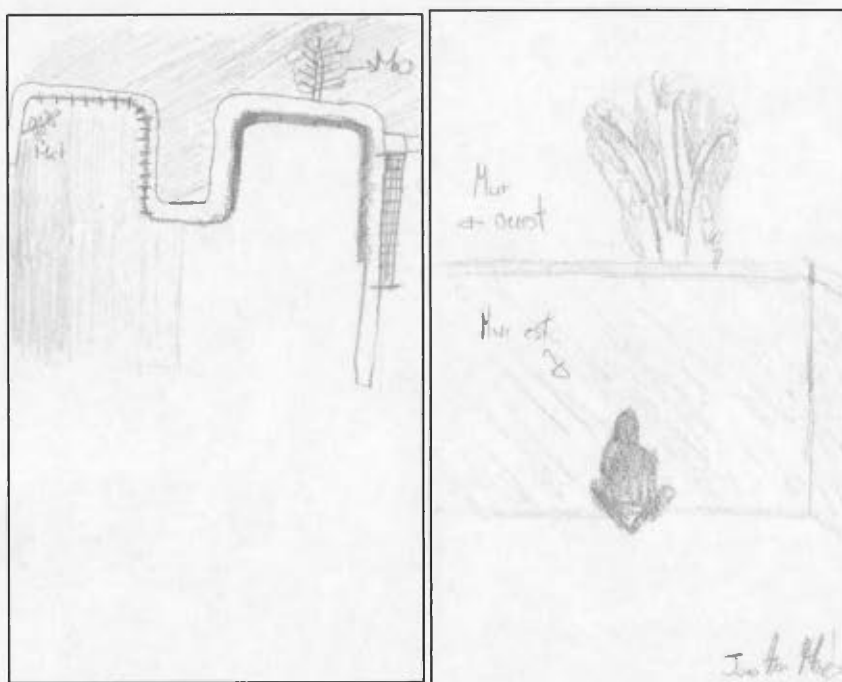


Figure 2.5 À gauche : dessin de l'esplanade du Stade Olympique de Montréal par Sébastien Perron. À droite : dessin de l'esplanade du Stade Olympique de Montréal par Jonathan Hardy.

Les dessins ont donc pu nous informer sur les proportions, les volumes, et les limites envisagées par les acteurs. Ainsi, pour la création de la scénographie, nous avons conservé de ce dialogue certains éléments graphiques : les bancs, le muret et sa volumétrie, et nous avons noté l'importance de la création de frontières spatiales franches.

2.4.2 La prise en compte de l'imaginaire: Gaston Bachelard

Le langage, à travers les témoignages des acteurs au cours des différentes expérimentations *in situ* renvoyait souvent à une dimension symbolique de l'espace. Il nous est donc apparu important de prendre en considération les influences des lieux sur l'imaginaire, aussi présentes que celles sur le corps. Gaston Bachelard, dans *La poétique de l'espace*, même s'il explore plus la relation littéraire entre l'espace et l'écrivain, met en lumière, la manière dont les espaces viennent éveiller notre imaginaire collectif occidental. La maison natale appelle le sentiment de protection, de centralité (Bachelard, 1957, p. 34,35), la cave est associée à « l'irrationalité des profondeurs » (p. 35), Le grenier, aux rêveries... (p. 41). Déjà, le choix des espaces, que nous avons fait pour les explorations à la suite de l'analyse de l'espace dans la pièce, répondait à une certaine impulsion symbolique. Par exemple, la solitude des personnages inspirait à la metteuse en scène un espace vaste, où l'on peut se sentir perdu et seul, d'où sa proposition de l'esplanade de béton du Stade Olympique. Pour l'un des acteurs, l'oppression liée à l'attente interminable de Godot nécessitait un lieu étroit, ce qui nous amené à choisir une mince ruelle.

Ensuite, pendant l'échange verbal des questionnaires, les acteurs ont mentionné certains espaces explorés par Bachelard dans son ouvrage. C'est le cas du coin, que l'acteur qui interprétait Estragon, Jonathan Hardy, a nommé comme un besoin à maintes reprises : « Je trouve les coins rassurants, idéals pour attendre ». (Exploration au métro Square Victoria, 2 septembre 2014). Pour Bachelard, le coin fait appel à la dimension intime, se rattachant plus à l'humain : « [...] tout coin dans une maison, toute encoignure dans une chambre, tout espace réduit où l'on aime se blottir, à se ramasser sur soi-même, est, pour l'imagination une solitude, c'est-à-dire le germe d'une chambre, le germe d'une maison. » (Bachelard, 1957, p. 130). Le coin se

rattache donc au repliement sur soi, c'est un refuge dans lequel on peut rester en silence : « Par bien des côtés, le coin « vécu » refuse la vie, restreint la vie, cache la vie. » (p. 130). Il est aussi le lieu de l'immobilité, «[...] une sorte de demie-boîte, moitié murs, moitié porte », qui protège du regard des autres, et où l'on peut donc être soi-même. Tout ceci va dans le sens des besoins spatiaux exprimés par Jonathan Hardy qui a aussi déclaré : « Moi j'ai besoin d'un mur pour me blottir. » (Exploration dans les escaliers du Mont-Royal, 18 août 2014.).

Un autre type d'espace intéressant pour notre recherche et analysé par Bachelard est « L'immensité intime », car, comme mentionné plus haut, l'un des lieux que nous avons explorés, l'esplanade du Stade Olympique de Montréal, est marquée par l'immensité. Selon l'auteur, l'immensité et la rêverie sont liées, et l'imagination se met en branle dès la première rencontre avec l'immensité, lui faisant prendre un caractère infini (p. 168). Cependant, ce n'est pas ce qui semble s'être produit chez les acteurs face à la rencontre physique réelle avec l'immensité. Ils se sont au contraire attachés aux détails de l'architecture, tels que la texture du béton, la hauteur des murets, ce qu'ils pouvaient apercevoir au loin, et ont exprimé une sensation de mal-être qui selon nous était lié au matériau prépondérant; le béton. Sébastien a dit à ce sujet : « J'ai trouvé l'environnement hostile, car tout est rugueux. » (Exploration à l'esplanade du Stade Olympique de Montréal, 8 septembre 2014.).

Enfin, le chapitre « La phénoménologie du rond » de Bachelard nous semble utile quant à l'analyse des réponses des acteurs face à leur expérimentation dans le métro Square Victoria, lieu marqué par la circularité. Selon l'auteur, c'est une image étonnante de prime abord, mais primitive, de « phénoménologie pure » (p. 209). Le rond correspond à la concentration, l'unité, la centralisation : « [...] les images de rondeur pleine nous aident à nous rassembler sur nous-même, à nous donner à nous-mêmes une première constitution, à affirmer notre être intimement, par le dedans. Car

vécu du dedans, sans extériorité, l'être ne saurait être que rond » (p. 210). Ces observations sont intéressantes à mettre en parallèle avec les propos des acteurs qui ont dit que l'espace circulaire exploré était « beaucoup plus confortable et rassurant » (S.Perron, exploration au métro Square Victoria, 2 septembre 2014.), que « l'action de marcher en rond semble naturelle quand on attend » (M.Camier).

Il nous semble donc intéressant de pointer comment la lecture de la pièce peut amener au choix de certains espaces, et comment les espaces eux-mêmes peuvent ensuite venir stimuler l'imaginaire, les mouvements, et l'interprétation des acteurs, qui à leur tour stimulent le travail du scénographe. Ces éléments; le coin, le cercle, et l'immensité ont été explorés dans la scénographie.

2.4.3 La production d'une émotion par l'espace: l'Architecture Émotionnelle

Il s'est avéré important, dans notre processus de création scénographique, de prendre en considération les émotions des acteurs liées à l'espace. En effet, ces émotions, en lien avec les lieux dans lesquels ils se trouvaient, leurs ont permis de nourrir la création de leurs personnages. Ce constat nous amène vers un mouvement architectural créé récemment, celui de l'Architecture Émotionnelle, dont un colloque a été mené en janvier 2011 à Genève. L'ouvrage qui explique leur démarche se réfère en effet très souvent à *La poétique de l'espace* de Bachelard, qu'ils commencent par citer : « L'espace saisi par l'imagination ne peut rester l'espace indifférent livré à la mesure et à la réflexion du géomètre. Il est vécu. Et il est vécu, non pas dans sa positivité, mais avec toutes les partialités de l'imagination » (*Architecture émotionnelle*, p.16). Les questions de recherche soulevées par l'Architecture Émotionnelle sont « Quelle architecture privilégier, ou pour décliner ou susciter

quelles émotions? » et « La quête de l'émotion doit-elle ou non guider l'architecte au travail? » (p. 14) Le concept d'architecture émotionnelle est né avec Luis Barragán, qui reprend lui-même l'idéologie de Mathias Goeritz, tous deux architectes s'opposant au radicalisme de l'architecture fonctionnaliste, qu'ils qualifient de technique et déshumanisante, d'où l'idée de redonner à l'architecture son statut d'œuvre d'art afin d'élever spirituellement les usagers, et ce grâce à ses émotions. Ainsi « l'architecture émotionnelle est donc entendue, dans le cadre de cette recherche, comme une architecture (un vide intérieur ou extérieur permettant le mouvement) conçue prioritairement, mais non exclusivement [...] pour jouer avec dessein sur les émotions du sujet. » (Gilsoul, 2011, p. 49).

La présence d'un lien émotionnel avec les architectures que nous avons explorées est claire à la lecture des questionnaires. Par exemple, dans l'exploration de l'escalier du Mont-Royal, Sébastien (Vladimir) a exprimé ressentir de la peur quand il se trouvait en haut des escaliers, car de là il ne pouvait voir son seul et unique partenaire (Estragon), et qu'il lui fallait une ascension longue pour pouvoir le rejoindre. Il décrit cette expérience comme son « moment préféré », car la perte de contact visuel avec l'autre lui a permis de générer une réelle panique en lui : Estragon est tout pour lui (S.Perron, exploration dans les escaliers du Mont-Royal, 18 août 2014.). Dans le même ordre, la présence du vide en contrebas de l'esplanade du stade Olympique « donnait une dimension de danger », une vraie possibilité physique de se suicider, ce qui faisait écho en lui au désir de mort de son personnage (S.Perron, exploration à l'esplanade du Stade Olympique de Montréal, 8 septembre 2014.). Dans l'espace circulaire, Jonathan, loin du confort exprimé par Sébastien, a déclaré en sortant de l'expérience : « Je me sentais en prison. Je ressentais du découragement à l'idée de devoir faire la même chose, à la même place. » (J.Hardy, exploration au métro Square Victoria, 2 septembre 2014.). De nombreuses émotions négatives ont donc été exprimées vis-à-vis de l'espace. Ce phénomène était certainement lié à la teneur de la

pièce mais, sur lequel les acteurs ont conclu : « Tout ce qui est inconfort est nécessaire. Tout ce désir qu'il se passe quelque chose vient de cet inconfort. S'il y a confort, il n'y a pas d'action. ». Remarque en lien avec le texte puisqu'Estragon et Vladimir rêvent d'aller chez Godot afin d'avoir un endroit chaud où dormir, et d'avoir de quoi remplir leurs ventres creux.

Nous avons donc, à la manière des architectes émotionnels, dû concevoir une scénographie émotionnelle, privilégiant des caractéristiques spatiales stimulant les émotions des acteurs : la ruelle sans issue pour le sentiment d'emprisonnement, un escalier qui permette une différence de niveaux, et des couloirs sans fin où les personnages peuvent disparaître de la vue de l'autre. Dans le chapitre suivant, nous expliquerons comment, suite à la récolte de tous ces éléments concernant la perception spatiale des acteurs, nous avons créé une scénographie pour le STAL.

CHAPITRE III

LA CRÉATION SCÉNOGRAPHIQUE POUR *EN ATTENDANT GODOT*, DE SAMUEL BECKETT

3.1 La création scénographique

Face à la récolte de tous ces éléments, il nous a fallu, comme le conseille l'architecte Steven Holl pour faire évoluer l'expérience et la sensibilité au bâti, passer à travers une analyse solitaire, silencieuse, et réflexive (Holl, 2006 p. 40). En ayant pris en note quels étaient les éléments architecturaux qui semblaient pertinents pour les acteurs, la directrice d'acteurs, et nous-même (le cercle et ses bancs, le muret et sa hauteur, l'arbre en contrebas, le couloir sans issue, la différence de hauteur, et la présence voies ne menant nulle part), nous avons, étape par étape, composé un espace de jeu. Nous avons commencé par un travail solitaire qui nous a permis de développer l'analyse que nous avons énoncée dans le chapitre précédent, et de concevoir un scénarimage (storyboard) à partir des captations vidéo effectuées lors des laboratoires, afin de nous aider à isoler des moments clés des explorations. Ensuite, nous sommes passée par une recherche en trois dimensions, et avons utilisé la maquette pour continuer à dialoguer avec le reste de l'équipe. L'ensemble de ce travail a mené à la réalisation d'une scénographie pour l'extrait choisi de la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett pour le Studio-théâtre Alfred-Laliberté.

3.1.1 La création d'un scénarimage

À travers ce processus de création qui donne une place importante à l'acteur, il est apparu essentiel de prendre également en compte notre propre regard, notre perception des espaces explorés. Évidemment, nous ne l'avons pas vécu de la même manière que les acteurs, nous étions plus à l'extérieur, en observation de ce qui se produisait. En ce sens, notre position était proche de celle du spectateur, et nous avions nous aussi des éléments architecturaux que nous voulions mettre en valeur, notamment au travers de leur utilisation. Pour ce faire, nous avons créé un scénarimage (plus communément nommé storyboard). Nous avons donc procédé de la manière suivante : nous avons isolé les moments que nous trouvions justes, autant au niveau de la posture que de l'intention, et nous les avons associés à l'extrait du texte que les acteurs jouaient à cet instant précis. Cela donnait des images telles que ci-dessous.

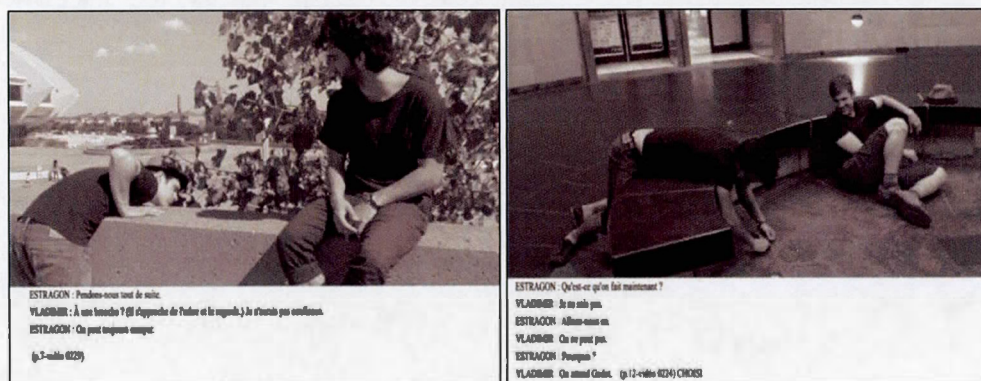


Figure 3.1 Images du scénarimage

Nous avons ensuite affiché en ordre, en respectant la chronologie du dialogue des personnages, les images du scénarimage. Cela avait pour effet de créer une histoire unique, fragmentée dans des lieux différents, et n'était pas sans rappeler l'esthétique du collage. Cela nous ramène au chapitre « site circumstance and idea », toujours

dans le livre *Question of Perceptions, Phenomenology of Architecture*, qui parle de la prise en considération du site dans le processus de création. Les auteurs expliquent ici que chaque projet architectural est unique, mais se doit de faire fusionner son idée organisationnelle, son concept fondateur, la multiplicité de ses phénomènes sensoriels, et le site sur lequel il se trouve. L'unité du tout provient des liens tissés à travers tous ces éléments. Pour les architectes, il existe deux solutions. Soit assumer cette juxtaposition d'éléments incongrus, travailler avec, afin de créer une tension dynamique, soit viser la cohérence en ayant un principe symbolique présent dans toute l'œuvre architecturale (Holl, 2006, p.119) Pour notre part, nous avons joué avec les deux : nous avons juxtaposé des éléments architecturaux très différents, tout en tissant un lien narratif entre les différents espaces présents dans la scénographie. L'espace est fragmenté, mais en essayant de retrouver certains des moments extraits dans le scénarimage, nous avons cherché à créer une unité dramatique. En effet, ce scénarimage s'est avéré un outil très précieux lors de l'entrée en répétition dans le décor. Il nous a permis de réessayer des postures dans les espaces, et d'associer différents moments pris dans les lieux différents dans une seule et même mise en scène.

3.1.2 La maquette comme outil de communication et d'exploration

Le chapitre « Enmeshed Experience : the merging of object and field », de l'ouvrage *Question of Perceptions, Phenomenology of Architecture* dont nous avons déjà parlé plus haut, traite de la fusion entre les objets et leur contexte. Merleau-Ponty avait en effet décrit une réalité de l'entre-deux ou d'un terrain sur lequel il est universellement possible de réunir les éléments ensemble, une expérience complexe qui émerge d'un enchevêtrement continu d'espaces. Ainsi, chaque élément individuel perd de sa clarté car il se mélange avec son environnement. La perception complète est cette

synthèse des trois plans (l'arrière-plan, le second, et le premier plan), et ce mélange des différents plans doit être pris en compte dans la création architecturale : l'espace, la lumière, la couleur, et la géométrie doivent être considérés comme un continuum expérientiel. Même si nous pouvons les disséquer et les étudier individuellement, leur fusion est une condition absolue (Holl, 2006, p. 55). Ce procédé décrit par les architectes Steven Holl, Juhani Pallasmaa, et Alberto Pérez-Gomez n'a pas été facile à mettre en pratique dans notre processus de création. Il nous fallait tisser un lien spatial entre les différentes qualités architecturales qui nous semblaient nécessaires à la création du décor, trouver l'unité à travers tous ces éléments très différents les uns des autres. C'est la raison pour laquelle nous avons mis de côté certaines données spatiales, comme la couleur et la matière, pour nous concentrer sur la structure première de l'espace : la volumétrie. Pour parvenir à créer ce lien spatial, nous nous sommes servis de la maquette comme outil de communication. Pour commencer, nous avons, à partir des relevés de mesures effectués, recréé en maquette les lieux que nous avons explorés. Puis, lors d'une réunion avec les acteurs et la directrice d'acteurs, nous avons demandé aux acteurs de jouer avec les maquettes, de les observer, de composer des espaces, comme le montrent les images ci-dessous.

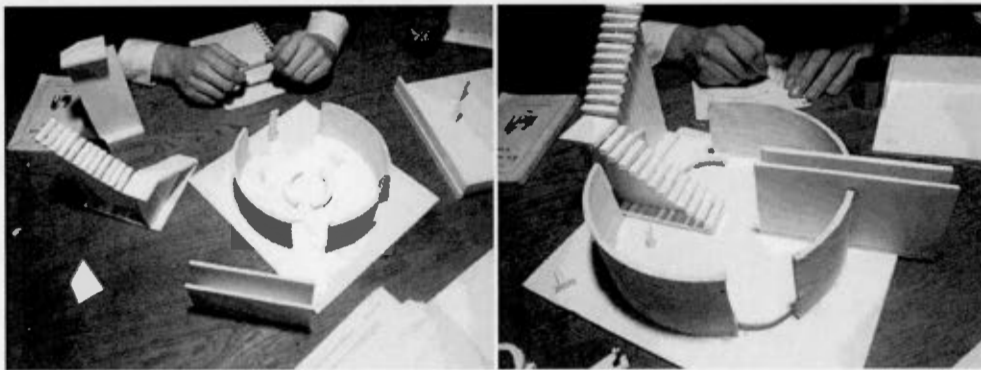


Figure 3.2 Dialogue autour des maquettes des lieux avec les acteurs

À la suite de ce jeu de composition avec les maquettes, nous leur avons demandé de dessiner leur décor idéal, en ayant en tête les expériences vécues dans les lieux. Nous

avons donc, chacun de notre côté, sans communiquer les uns avec les autres, dessiné un plan de scénographie, tout en ayant les maquettes sous les yeux, et en continuant de jouer avec elles. Après quinze minutes, nous avons levé nos têtes, et mis les dessins les uns à côté des autres. Le résultat était surprenant : tous les éléments que nous trouvions importants étaient à peu près disposés de la même manière dans l'espace. (Voir dessins ci-dessous)

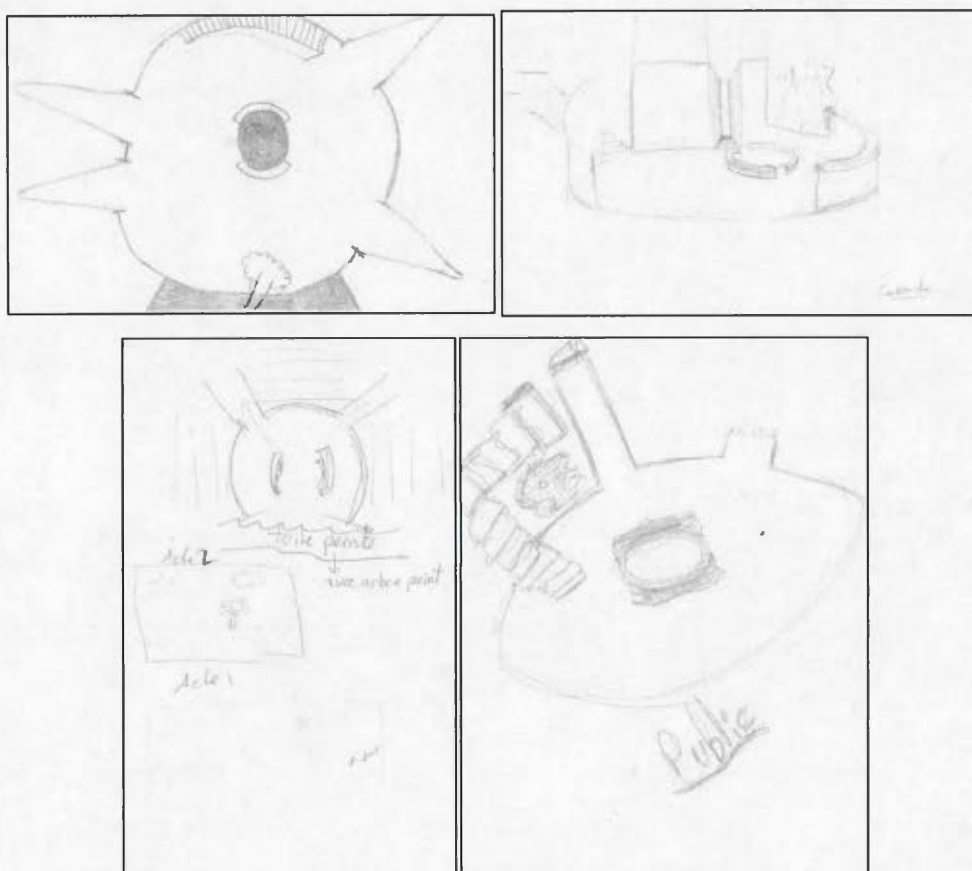


Figure 3.3 Dessins du « décor idéal » par l'ensemble de l'équipe. En haut à gauche : Sébastien Perron. En haut à droite : Cassandra Chatonnier. En bas à gauche : Mireille Camier. En bas à droite : Jonathan Hardy.

Nous pouvions en effet observer dans le dessin des deux acteurs et nous même un espace circulaire, avec les deux bancs au centre, un arbre en dehors du cercle, et un

escalier. Le dessin de Mireille Camier était légèrement différent; il prenait plus en compte la position du public, mais restait, dans son ensemble, similaire aux esquisses des autres membres de l'équipe.

En utilisant donc les dessins, et les éléments discutés lors de cette réunion, nous avons proposé plusieurs configurations scénographiques aux acteurs et à la metteure en scène. Nous avons continué à discuter, déplacer les éléments dans la maquette, pour finalement en arriver à un dispositif spatial qui correspondait aux besoins physiques, symboliques, et émotionnels des acteurs/personnages, tout en instaurant un rapport scène-salle propre au STAL. Dans la partie suivante, nous décrirons et analyserons l'objet scénographique que nous avons créé.

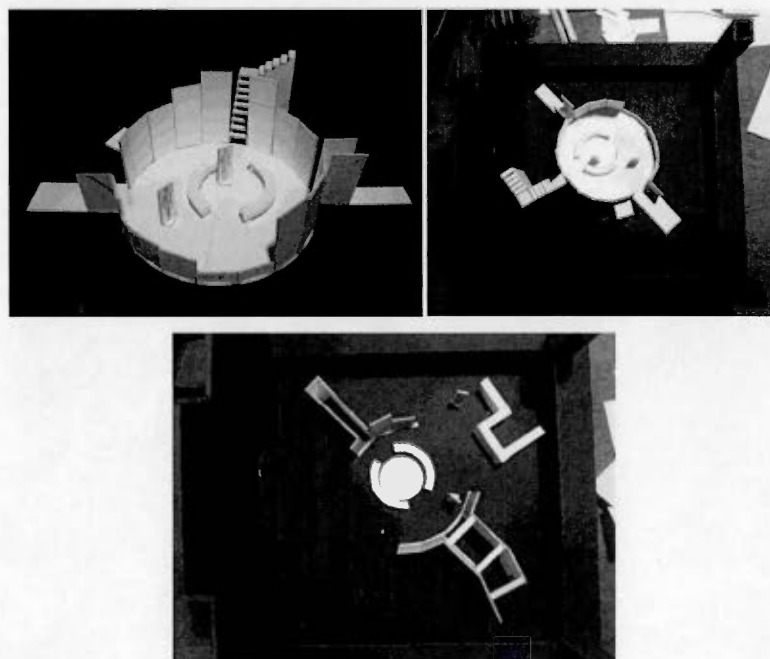


Figure 3.4 Évolution de la maquette de la scénographie

3.2 L'objet scénographique

L'objet scénographique que nous avons créé s'avère être une forme de maquette à l'échelle 1; nous avons cherché à travailler comme le ferait Guy-Claude François. Nous aurions pu aller plus loin en faisant le même travail de recherche avec les acteurs sur les matières, les couleurs, les textures, ou l'éclairage, car ce type de processus peut, selon nous, s'appliquer à tous les domaines du design. Cependant, nous voulions, dans la cadre de cette maîtrise, concentrer notre recherche sur la volumétrie pour créer une étape intermédiaire d'exploration dans notre travail de création.

3.2.1 Travailler les qualités volumétriques des lieux d'exploration

Lors des discussions que nous avons après chaque représentation, des spectateurs nous ont demandé pourquoi nous avons puisé dans les quatre lieux d'exploration et pas dans un seul d'entre eux. Nous avons répondu que cela aurait pu en effet rester un lieu, mais que dans chacun des espaces que nous avons explorés, il y avait un petit quelque chose à conserver. Cinq éléments architecturaux avaient en effet été dégagés, à la fois dans les dessins effectués par les acteurs, des questionnaires, de nos propres observations, et des dialogues autour des maquettes. Du métro Square Victoria, le lieu le plus inspirant, nous avons gardé la configuration circulaire avec les bancs au centre. C'était un lieu de passage idéal pour attendre Godot, une croisée des chemins, à laquelle nous sommes venus greffer les autres éléments : le muret de l'esplanade du Stade Olympique avec son relief, sa hauteur, et l'arbre en arrière, le couloir sans issue, une différence de niveau grâce à un escalier, et un couloir ne menant nulle part, lui aussi issu du métro Square Victoria. À la manière de Neher,

nous avons créé un espace fragmentaire, où les éléments scénographiques évoquent les lieux d'origine. Nous avons donc choisi le STAL car c'est la plus grande salle proposée à l'UQAM, et qu'elle nous semblait donc plus à même de recevoir une scénographie aux dimensions importantes, puisque inspirée d'explorations dans des lieux réels. Cependant, il a fallu passer par une mise à l'échelle, certains lieux étant trop grands pour être reproduits à leur échelle d'origine. Par exemple, nous avons dû réduire la surface du cercle du métro Square Victoria, afin de le placer dans le STAL. Au centre, les bancs ont conservé leurs dimensions d'origine. Le couloir sans issue a gardé sa largeur, pour permettre les postures réalisées dans le lieu, mais est devenu plus court. Le muret est passé par différents stades au niveau de sa forme. Au début, nous avons tenté d'en conserver son aspect rectiligne, et ses coins, comme nous pouvons le voir dans la troisième photo de la figure 3.4. Mais nous avons réalisé que cet élément s'intégrait difficilement au reste de l'espace, circulaire, si nous le concevions de cette façon. Nous avons donc fait le choix de l'arrondir, pour qu'il épouse la forme du cercle, tout en conservant sa hauteur, et la dimension de son retour. Pour la différence de niveaux, nous avons maintenu l'escalier, non comme objet autonome, mais comme lien entre les niveaux déjà existants dans l'espace du théâtre lui-même. Le STAL, possède des passerelles pour accéder aux gradins, qui surplombent l'espace de jeu. Ce choix d'utiliser les passerelles a influencé la mise en place de notre rapport spectateurs/acteurs. En effet, les spectateurs étaient libres de déambuler dans le dispositif scénographique pendant la représentation. Nous parlerons de ce choix un peu plus bas.

3.2.2 La composition de l'espace

De manière assez spontanée, nous avons placé le cercle délimitant l'aire de jeu principal au centre du théâtre : c'est la place publique où Godot est attendu, le point

de rendez-vous étant entre les deux bancs au centre. Cette place s'ouvre sur des passages « impossibles » : le petit couloir est sans issue, l'escalier mène aux gradins, le grand couloir ramène au décor, et le muret est un obstacle qui mène à l'arbre, qui rappelons-le, est celui qui permet de se donner la mort. Les personnages sont donc prisonniers de cet espace absurde où les sorties ne mènent nulle part. Ils sont obligés de revenir au point d'attente, ce qui nous ramène à l'idée d'espace prison exprimée dans le texte. Autour du cercle, l'escalier fait face au grand couloir, et la ruelle sans issue, au muret. Cela crée deux axes qui se croisent pour mettre en avant l'idée de carrefour avec en son centre, le point de rencontre. Ces deux axes ont été accentués par la peinture de lignes au sol. Les ouvertures entre les deux bancs sont vers le muret, et le couloir sans issue : les lieux les plus marqués par cette impossibilité de sortir. Lorsqu'ils sortent du point de rendez-vous les personnages se retrouvent donc littéralement face à des murs. L'ensemble du dispositif est blanc; nous avons décidé de ne mettre qu'une sous-couche de peinture puisque c'est une étape dans un processus.

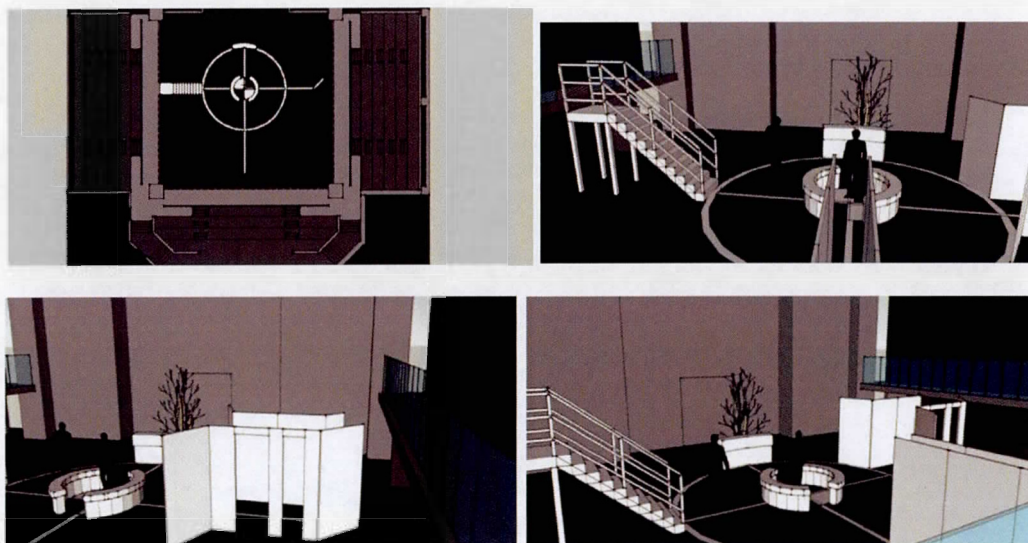


Figure 3.5 Composition finale de l'espace (Visuels en trois dimensions)

Une autre question récurrente du public lors des discussions post représentations concernait d'ailleurs le sens du marquage au sol, le cercle blanc. Certains se demandaient si cette limite était pour le public ou les acteurs, d'autres s'interrogeaient sur le fait que pendant toute la première partie les acteurs ne semblent pas pouvoir dépasser cette limite, et qu'à la fin ils la transgressaient. Nous avons répondu que cette ligne blanche était avant tout destinée aux acteurs, pour créer une limite mentale. Dans les premières maquettes, nous avons créé un vrai mur circulaire, au-dessus duquel les spectateurs pouvaient voir la pièce. Nous avons abandonné cette idée : il n'était pas nécessaire d'avoir des murs pour sentir une limite. Nous avons simplement besoin d'une ligne et d'éléments qui cadrent cet espace-là pour retrouver la frontière circulaire du *métro Square Victoria*. Quant au fait que les personnages finissent par passer la ligne, brisant ainsi la convention spatiale que nous avons mise en place, nous avons expliqué, Mireille et nous même, que cela venait de l'analyse de l'espace dans le texte de Beckett. En effet, comme nous l'avons expliqué dans l'analyse du chapitre II, l'auteur, en faisant référence à l'espace du théâtre dans l'acte II, fait éclater les conventions spatiales qu'il met en place dans l'acte I. De la même manière, Mireille a expliqué que nous avons « créé un espace avec une sorte d'univers mental, fictionnel, qu'on brise au 2eme acte. » (M.Camier, discussion postreprésentation, 19 juin 2015). Et cela passe à travers le franchissement de la ligne, et aussi par le déplacement de l'arbre, qui est sur roulettes : nous sommes au théâtre, tout ceci n'est qu'un décor. Une spectatrice a vu dans ce jeu de lignes la représentation d'une cible, une métaphore de la violence que vivent les personnages. C'est une remarque intéressante, mais le point central, en plus de marquer le point de rendez-vous avec Godot, faisait référence à notre processus, en représentant le zéro dessiné par l'architecte sur ses plans au centre des théâtres.

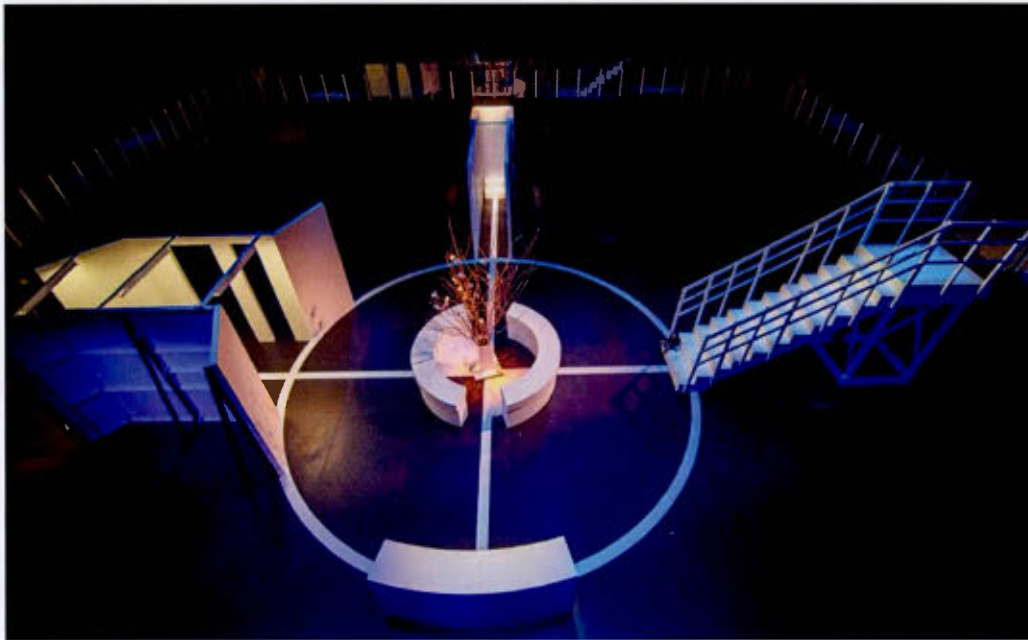


Figure 3.6 Photo du dispositif scénographique

3.2.3 Le rapport scène-salle

Notre scénographie était donc disposée dans le centre de la salle, et nous avons rapidement fait le choix d'inviter les spectateurs à circuler partout, autour et dans le dispositif, afin d'avoir différents angles de vue sur l'objet scénographique et le jeu des acteurs. Le public était séparé en deux groupes qui entraient par deux entrées différentes, l'une située en haut au niveau des passerelles, et l'autre en bas, pour entrer directement dans le décor.

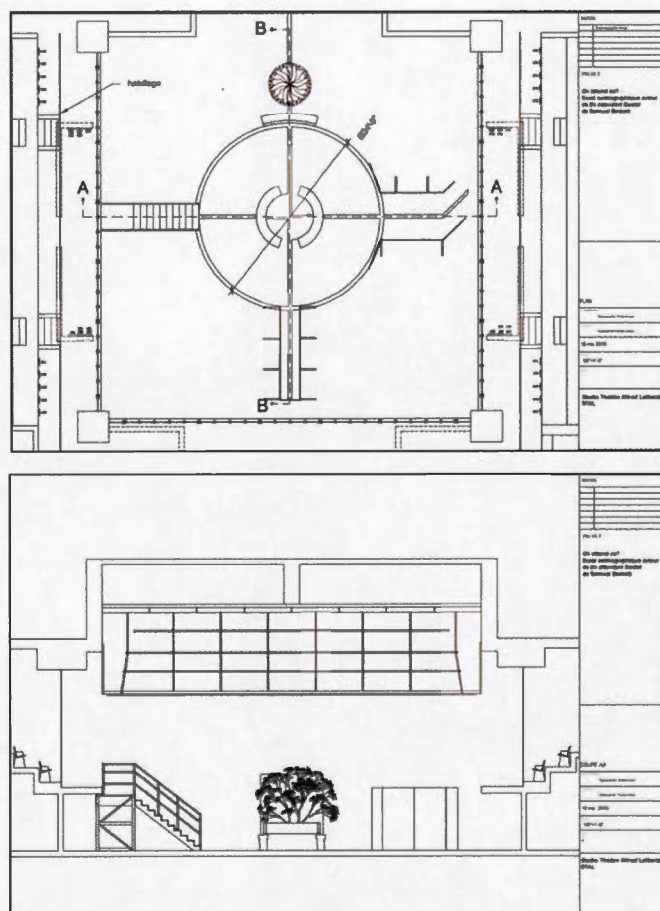


Figure 3.7 Plan et coupe du dispositif scénographique

Ainsi les spectateurs devaient soit descendre pour observer la scénographie de plus proche, ou monter, pour en avoir une vue plus globale. Pour laisser le regard plus libre sur la construction, et assumer cette idée de maquette et de travail en cours de processus, nous avons uniquement installé de l'habillage pour dissimuler les gradins non utilisés au-dessus des passerelles, et avons laissé apparents les éléments de construction à l'arrière des panneaux.

Par rapport à notre choix de faire déambuler le public, certains spectateurs nous ont posé la question : pourquoi cette configuration plus qu'une configuration

traditionnelle à l'italienne? Pour répondre, Mireille et nous-même avons expliqué que cela était lié au fait que les espaces d'exploration étaient des lieux publics, avec des passants. Cette idée était venue naturellement, nous cherchions à créer un carrefour, un lieu de passage, propice à l'attente. Mireille a donc expliqué qu'il y avait deux intentions dans l'idée de faire circuler le public : lui donner la liberté de pouvoir observer l'espace de plusieurs points de vue, et la volonté que des gens déambulent pour rappeler ce côté passant du lieu. Dans l'univers fictionnel des personnages, les spectateurs pouvaient être des passants, ou peut-être d'autres personnes qui attendent Godot (M.Camier, discussion postreprésentation, 20 juin 2015). Nous considérons donc le public comme une présence en mouvement et n'avons pas d'attentes en termes d'interaction entre les acteurs et les spectateurs. Pourtant, nous avons tous été surpris par la curiosité du public. Nous nous attendions à ce que le public reste en périphérie, derrière la ligne blanche qui délimitait le cercle de l'aire de jeu, mais lors des trois représentations les spectateurs ont déambulé partout, même au fond de la ruelle, souvent occupée lorsque des actions s'y déroulaient. Jonathan, dans ces moments-là, s'est demandé quelle était l'implication que les acteurs devaient avoir avec le public. Deux soirs de suite, il a dû s'asseoir à côté du spectateur ou de la spectatrice qui s'était installé au fond du couloir. Ainsi, on nous a demandé comment nous avions prévu l'intégration entre les spectateurs et les comédiens. Selon Jonathan, ces contacts avec le public ne nuisaient pas au jeu des acteurs, mais mimaient en quelque sorte les situations vécues avec le public dans les lieux réels : « l'interaction doit être là, mais minime. » (J.Hardy, discussion post-représentation, 19 juin 2015). Sébastien a ajouté à cela : « on essaye de s'imaginer que vous êtes des gens qui passent. Et chacun a sa bulle, qu'on respecte. Dans un lieu public, on ne touche par vraiment quelqu'un qu'on ne connaît pas. » (S.Perron, discussion post-représentation, 19 juin 2015). Ainsi, le rapport scène-salle que nous avons établi s'est lui aussi retrouvé largement influencé par les expériences que nous avons eu dans les espaces réels.

3.3 Processus de répétition et mise en espace dans la scénographie

3.3.1 La cartographie du mouvement des corps des acteurs comme outil de « mise en espace »

Une autre approche nous a guidé pour le processus de mise en scène qui a suivi la création du décor : c'est la psychologie de l'espace développée par Abraham Moles, qui met en avant le caractère individuel, personnel de notre rapport à l'espace. Ses recherches viennent prolonger celles de Bachelard, dont il a été l'élève. En partant donc de la phénoménologie, Moles définit la psychologie de l'espace, où il démontre que le concept pur de l'espace n'existe pas, mais que la définition de l'espace se fait toujours, là encore, par rapport au sujet. Pour lui l'Homme a deux manières de percevoir l'espace, une façon cartésienne, logique, mathématique, et une façon plus subjective qu'il nomme la « philosophie de la centralité » qui correspond à la manière dont un événement se déroule dans un endroit et un temps précis du présent (Moles et al., 1998, p. 12). Moles explique qu'il n'y a pas de dualité entre ces deux manières de percevoir l'espace : elles sont intrinsèquement liées, nous passons continuellement de l'une à l'autre. En partant de ce constat, Moles s'intéresse au processus d'appropriation de l'espace, via la problématique de l'architecte et de l'habitant. Il exprime l'idée qu'une dialectique doit exister entre architecte et usager, entre conception d'espace et perception (Moles et al., 1998, p. 14). Cette idée, également exprimée dans la phénoménologie de l'architecture et dans l'Architecture Émotionnelle, est fondamentale dans notre projet. De manière plus pratique, nous nous sommes servi, pour nous aider à retracer le déplacement des acteurs dans les différents lieux, du chapitre particulier « l'espace, lieu schématique des actions : un budget spatial du théâtre », extrait de son livre *labyrinthes du vécu, l'espace : matière d'actions* (1982), où le théâtre est utilisé comme un modèle réduit servant à analyser

les rapports que les êtres humains entretiennent avec l'espace. Selon Moles, les actions que nous entreprenons dépendent du budget spatial dont nous disposons, définit par l'auteur comme « [...] un aménagement des espaces consommés par les actions en fonction de celles-ci ou, réciproquement, une « économie » des actions basées sur le volume ou la surface qu'elles requièrent [...]. » (Moles et al., 1982, p. 97). La méthode de Moles est la suivante : il commence par donner trois dimensions à la représentation théâtrale qui sont le « qui fait quoi », le « quand », et le « où ». Le « qui fait quoi » correspond à la distribution de la pièce, le « quand » est la chronologie des actions, et le « où » est l'emplacement de l'action sur la scène (p. 97). Pour décomposer le mouvement des acteurs dans l'espace en fonction de leurs actions, Moles reporte ces dernières sur un schéma qu'il nomme « la matrice des actes » (p. 100).

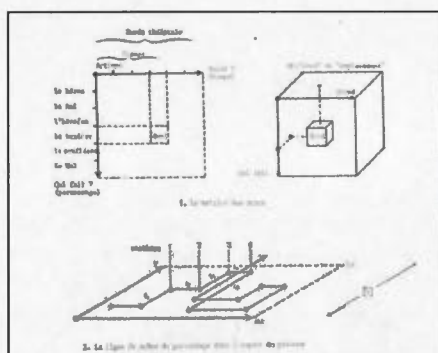


Figure 3.8 La matrice des actes et la ligne de scène du personnage dans l'espace du plateau, définis par Abraham Moles.

Le « qui fait quoi » et le « quand » sont ensuite réunis sous la catégorie des actes, puis sont cartographiés dans l'espace de représentation, afin d'analyser le déplacement des acteurs dans le temps et l'espace, comme nous pouvons le voir ci-dessous (p. 101)

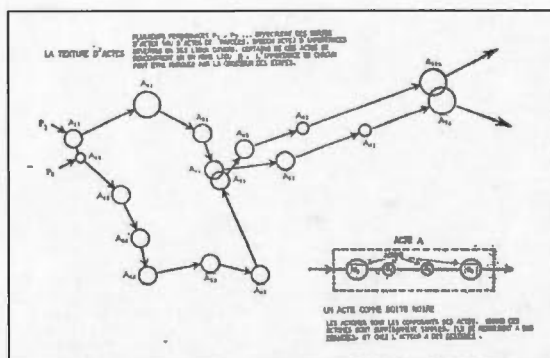


Figure 3.9 La cartographie des actes dans l'espace, par Abraham Moles.

Même si notre objectif n'est pas le même que Moles, c'est-à-dire étudier le mouvement des acteurs dans une forme de théâtre réaliste pour faire des parallèles avec le mouvement des usagers dans la vie réelle, ce format de diagramme est un outil pertinent pour représenter les actions de Vladimir et Estragon dans le temps et dans les espaces explorés. À l'inverse de Moles, nous avons réalisé cette cartographie de l'espace/temps/mouvement pour nous remémorer les déplacements dans les lieux de laboratoires *in situ*, afin de nous en inspirer pour la mise en place dans l'espace fictif de la scénographie. Nous avons donc reporté les déplacements sur les plans des différents lieux explorés :

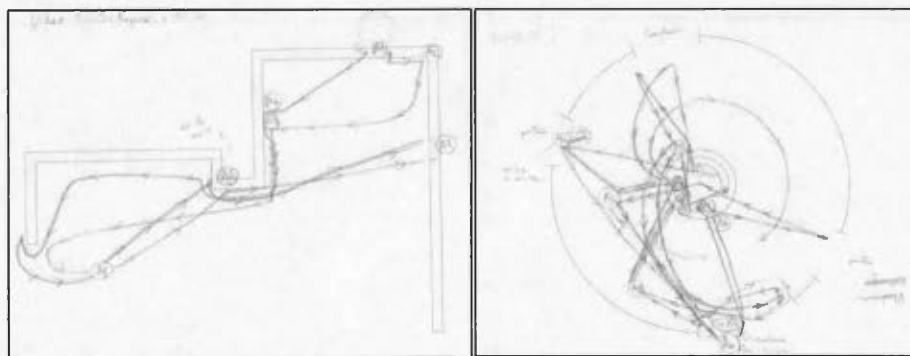


Figure 3.10 Cartographie des actes dans l'espace pour les explorations de l'esplanade du Stade Olympique de Montréal, et de la station de métro Square Victoria, basé sur le modèle proposé par Moles.

Cette méthode de cartes des actions effectuées dans l'espace est également devenue un nouvel outil en répétition, pour aider à la mise en espace. Nous dessinions des cartes des différents déplacements et actes pour retenir et garder la trace du parcours que les acteurs devaient effectuer dans le dispositif scénographique. La directrice d'acteurs, Mireille, avait en effet divisé le texte en différentes parties qu'elle nommait les « mouvements ». Ainsi, nous possédions la carte des déplacements et actions des acteurs pour chaque mouvement.

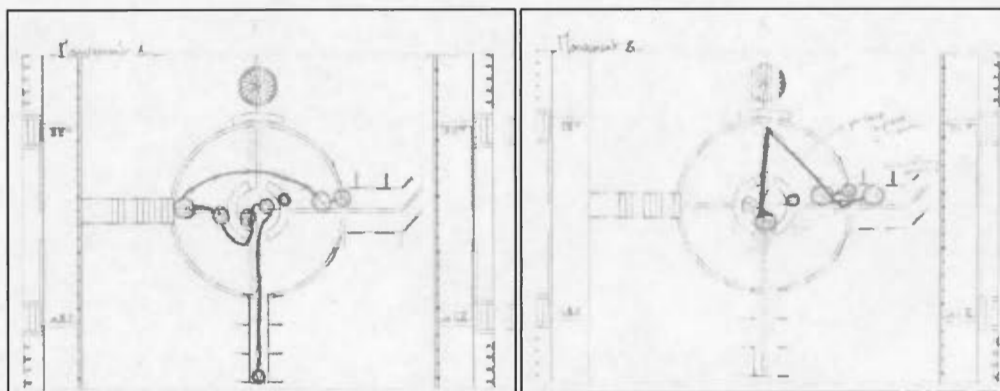


Figure 3.11 Cartes des actes dans l'espace pour les « mouvements » 1 et 2

3.3.2 Un nouvel espace d'exploration : remise en question des rôles traditionnels

Ce processus de création s'est étalé sur un an, entre explorations *in situ* et réunions, et jusqu'à l'entrée en salle de répétitions, les rôles de chacun ont été assez clairs. Les acteurs jouaient en portant une attention particulière à l'espace, et nous communiquaient leurs perceptions de l'espace par le biais des différentes approches expliquées plus haut. La directrice d'acteurs, quant à elle, aidait les acteurs à explorer l'espace, à rester dans le moment présent de leur expérience. Enfin, nous étions en

charge de la création scénographique, tout en explorant ce nouveau processus avec les autres membres de l'équipe. Sans être de la création collective, ce processus mettait l'expérience de chacun à contribution.

Lors de l'entrée en salle de répétition, un phénomène intéressant s'est produit : soudainement, tout le monde a repris les rôles qu'il connaissait. La directrice d'acteurs a pris la position de metteuse en scène, qui dirige, et les acteurs se sont plus tournés vers elle quant à ce qu'ils devaient faire. Pour notre part, nous étions partagée entre conserver le rôle de regard extérieur qui intervient peu en répétition, rôle qui est souvent celui du scénographe, et continuer à avoir un dialogue avec les acteurs pendant les répétitions. Nous avons, au début, pris la seconde option, et donnions parfois des notes de jeu qui étaient différentes de celles de la directrice d'acteurs. Après quelques répétitions se déroulant de cette manière, Mireille Camier nous a demandé quelle était sa place dans cette partie du processus, et s'est plainte du fait qu'elle ne pouvait pas faire ce pour quoi elle était là, soit de la direction d'acteur. Elle nous a demandé si elle ne devait pas nous céder la place. Il était également difficile pour les acteurs d'entendre des directions qui s'opposaient les unes aux autres. À la suite d'une discussion, nous avons réalisé que nous, la scénographe, voulions avoir un regard sur tout, et que cela était sûrement en lien avec la création d'une nouvelle étape de création. L'ouverture du dialogue scénographe-acteur semblait remettre en question les rôles traditionnels. Ceci nous a amené à nous poser la question : quel est le rôle du scénographe dans ce type de processus une fois entré en salle de répétition? En effet, ce n'est pas un processus traditionnel, où c'est le metteur en scène qui prend les décisions finales quant à l'esthétique et à la mise en scène d'une pièce. Ici, le dialogue entre les acteurs et la scénographe ont largement influencé la création scénographique, et nous avons eu nous-même un impact important sur la mise en scène en faisant certains choix personnels au travers des explorations, notamment avec les moments extraits pour le scénarimage, qui ont guidé la mise en place des

actions et des déplacements sur la scène. Après avoir longuement discuté tous ensemble du processus en général, et des forces et des faiblesses de chacun, nous avons déterminé que la voix du scénographe dans la salle de répétition est celle qui commente, donne son avis sur la relation de l'acteur à l'espace et à la scénographie, tandis que la directrice d'acteurs est là pour donner les notes concernant les intentions de jeu. Ceci nous rapproche de ce que dit Guy-Claude François de lui-même vis-à-vis de son rapport à la mise en scène :

Certes, mon interprétation du texte, quasi instantanée dès que l'on me propose un projet, fait que mes dessins influent évidemment sur la mise en scène. Avoir une idée de l'espace est indispensable pour placer les acteurs. Je me sens en cela plus « metteur en espace ». Dans la mise en scène, il y a surtout l'acteur, le personnage, le jeu ; je laisse ça au metteur en scène, ce n'est pas mon affaire (François, 2008).

3.3.3 Dialogue avec le public et témoignages des acteurs

C'est la rencontre avec le public qui nous a permis de recevoir des commentaires intéressants quant à la manière dont les acteurs avaient vécu ce processus, et ce qu'ils en avaient retiré. Par exemple, l'un des spectateurs, lui-même acteur, a demandé aux comédiens qu'est ce que cela changeait pour eux d'avoir répété ou d'explorer dans les vrais espaces, et d'avoir ces vrais espaces transformés dans une autre réalité. Sébastien a répondu que ça permettait en tant que comédien d'être au service de l'espace et du texte, et de se laisser plus aller que dans un lieu de répétition. Il a raconté :

On a vraiment attendu pendant des heures dans des lieux à rien faire, à attendre réellement. Donc le corps se mettait naturellement à s'affaïsser sur des structures. Ça donnait une expérience concrète avant de rentrer dans l'espace de répétition et de faire semblant. Le corps était déjà imprégné d'une expérience réelle, vécue. Je me suis senti plus libre de faire différentes actions

sans me demander « Est ce qu'on fait ça dans la vraie vie? » (S.Perron, discussion postreprésentation, 20 juin 2015)

Mireille a complété en disant que les acteurs avaient retrouvé leur propre façon d'être dans l'espace, sans surjouer un personnage, et Jonathan a ajouté que les photos du scénarimage leur rappelaient des choses qu'ils avaient déjà vécues, et que cela a amené un acquis dans la salle et accéléré le processus (J.Hardy, discussion postreprésentation, 20 juin 2015). Dans la même idée, un spectateur, designer événementiel, a demandé aux comédiens si, quand ils jouaient dans le décor, ils parvenaient à se reprojeter dans les lieux, même si les textures étaient vraiment différentes. Par exemple, le couloir en briques était devenu un couloir blanc. La brique pouvait inviter à grimper, c'est adhésif, tandis que le mur blanc semblait, selon ce spectateur, moins invitant à faire ce type d'actions. Jonathan, qui était celui qui montait en haut du couloir sans issue a répondu : « même si le couloir est blanc je vois la ruelle. C'est comme une série de photos dans ma tête. » (J.Hardy, discussion postreprésentation, 20 juin 2015). Ce commentaire nous ramène à l'importance de la mémoire.

Une autre spectatrice a demandé si les acteurs pouvaient parler de leurs émotions face aux espaces. Jonathan a répondu que le but n'était pas de retrouver l'émotion générale des trois ou cinq heures d'exploration, mais plus de retrouver les moments où ils se sentaient le plus juste. L'endroit où il se sentait le plus juste était le métro Square Victoria :

Mais le choix va vers le Square Victoria car il n'y a aucun endroit confortable. Pas de lieu, de coin d'où tu peux tout voir. C'est circulaire, le mouvement est continu. Juste un banc circulaire où tu peux rien voir. La ruelle, tu te mets au fond, t'es confortable (J.Hardy, discussion postreprésentation, 19 juin 2015).

Cela rejoint le commentaire qui avait été fait sur la nécessité de l'inconfort comme générateur d'actions lors des questionnaires Sébastien a décrit avoir une certaine

mémoire émotionnelle face aux escaliers : « le découragement, la frustration de ne pas pouvoir aller plus loin. » (S.Perron, discussion post-représentation, 19 juin 2015)

Il apparaît donc évident, d'après ces commentaires, que cette méthodologie de travail a permis aux acteurs de s'approprier plus facilement leur espace de jeu, car ils en gardaient une mémoire sensorielle. Lors des explorations *in situ*, ils ont pu s'habituer aux lieux, les habiter, ce qui a généré une transition beaucoup plus fluide dans la scénographie. Tout en nous aidant à concevoir un espace, les acteurs ont pu y prendre leurs marques. Cette étape de travail que représente l'exploration *in situ* nous a donc permis de mettre en place de nouveaux outils de communication, de création, et de mise en espace, tout en remettant en question les rôles traditionnels établis dans la création théâtrale. Notre dialogue a ainsi évolué au fil de cette exploration, et nous laisse entrevoir la possibilité d'une autre façon d'envisager le spectacle vivant.

CONCLUSION

Ces deux ans de processus nous ont permis de préciser une démarche qui puisait ses sources dans notre expérience professionnelle et nos intuitions. En tant que scénographe, nous avons remarqué que le processus de création conventionnel, qui entame la création scénographique avant les répétitions, ne nous convenait pas entièrement. Nous avons constaté une absence de communication entre l'acteur et le scénographe, une communication qui, selon nous, pouvait nous aider à concevoir un dispositif scénographique qui leur correspondait davantage et ainsi stimuler leur jeu. L'état des lieux de la scénographie que nous avons effectué nous a fait découvrir l'évolution de la pensée scénographique depuis la fin du XIX^{ème} siècle, et les différentes formes explorées durant les quarante dernières années. Nous avons approfondi notre connaissance des théories d'Adolphe Appia, qui considère le corps de l'acteur comme point d'ancrage de la création scénographique. Nous avons également découvert, dans ce bilan historique, deux modèles de création et de partenariats qui nous ont servi d'exemples. Le premier modèle créatif, celui d'Ariane Mnouchkine et Guy-Claude François, souligne l'importance de l'utilisation directe de l'échelle 1 dans la méthodologie de conception. Cela nous a amené à notre méthode de travail : nous avons exploré le même extrait de la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett dans quatre lieux *in situ* différents, choisis par rapport à l'analyse de l'espace dans la pièce.

Pour pouvoir dégager de nos explorations *in situ* le plus d'éléments pertinents possible à la création d'une scénographie, nous nous sommes questionné sur ce qu'était la perception de l'espace. La phénoménologie Merleau-Pontienne, qui insiste sur l'importance du mouvement dans l'espace pour en définir la perception, nous aura

guidée dans nos observations. L'application de la phénoménologie en architecture, décrite par Steven Holl et Juhani Pallasmaa, est venue compléter les propos de Merleau-Ponty, car elle considère la perception de l'utilisateur comme point d'origine de la conception d'espace. La phénoménologie insiste également sur l'importance du langage comme accès à la perception d'autrui. Nous avons donc pu puiser des éléments dans les réponses aux questionnaires que nous faisons remplir aux acteurs à la suite de chaque expérience dans les espaces. Un second modèle inspirant de collaboration que nous développons dans le chapitre I est celui de Caspar Neher et Bertolt Brecht. Le dessin était au cœur de leur communication. Nous avons donc aussi fait dessiner les lieux d'explorations aux acteurs pour mieux comprendre quelle en avait été leur perception. Dans un premier temps, l'analyse des dessins est venue compléter ce que nous avons déjà perçu en tant que regard extérieur, en nous informant de la relation des acteurs aux proportions, volumes, et limites des espaces *in situ*. Ensuite, les questionnaires nous ont révélé des associations symboliques et émotionnelles avec les lieux, que le mouvement n'avait pas pu nous dévoiler. *La poétique de l'espace* de Gaston Bachelard nous a aidé à l'analyse des projections symboliques des acteurs, et le mouvement de l'Architecture Émotionnelle, est venu confirmer le lien entre affects et espace.

Avec tous ces éléments en main qui sont l'analyse du mouvement des acteurs, et leur perception symbolique et émotionnelle vis-à-vis des lieux explorés, nous avons commencé un travail réflexif. Cette partie plus solitaire nous a permis de développer un scénarimage, qui formait une sorte de banque des mouvements, postures, et moments dramatiques qui avaient fonctionné pour l'ensemble de l'équipe. Nous avons également réalisé une série de maquettes qui ont continué à nourrir le dialogue avec les acteurs sur l'évolution de la conception scénographique. Ce processus nous a amené à la création d'une scénographie, synthèse de tous les éléments essentiels que nous avons retenus.

Nous ne pouvons pas conclure que la qualité du jeu des acteurs se trouvait améliorée par ce type de processus. Selon nous, les acteurs ont en effet délivré leurs meilleures performances *in situ*. Cependant, nous pouvons affirmer que ce processus de création, qui favorise le dialogue entre les acteurs et le scénographe tout au long du travail de conception, permet une appropriation de la scénographie beaucoup plus fluide et rapide. Grâce à leur mémoire sensorielle, les acteurs retrouvaient facilement leurs marques dans cet espace de jeu marqué par des qualités volumétriques qu'ils avaient déjà expérimenté à l'échelle 1. Nous avons également réalisé la nécessité de notre présence en salle de répétition, afin de faire le lien entre la scénographie, et la mise en espace à l'intérieure de celle-ci. Nous avons constaté, lors des répétitions, que nous, les différents créateurs de théâtre, restons parfois trop contingentés dans les rôles et fonctions qui nous ont été enseignés. Au contraire, ce processus de création propose une sorte d'interstice dans l'organisation habituelle, grâce à la mise en place d'un espace d'exploration scénographique partagé. Cela passe par une remise en question des rôles de chacun, qui deviennent dès lors plus poreux. Mais cela permet également à l'ensemble de l'équipe d'enrichir ses compétences. Cette recherche nous aura appris à développer des outils de communication avec l'acteur, tels que le dessin et le scénarimage, et à avoir une observation plus fine du mouvement. Nous avons, grâce à ce dialogue, récolté des matériaux que le scénographe « ordinaire » n'a pas en main habituellement. De l'autre côté, les acteurs semblaient au fur et à mesure, beaucoup plus à l'aise pour exprimer leur perception de l'espace.

Ainsi, nous avons créé une étape intermédiaire dans le processus habituel. Cette étape s'est incarnée dans structure spatiale dépouillée qui représente le squelette d'une conception plus étoffée à venir, notamment en ce qui a trait à la matérialité et à l'intégration du public, qui reposerait sur une base solide issue du jeu des acteurs. Notre travail ouvre donc une possibilité de recherche qui envisagerait une nouvelle

étape dans la conception et la construction d'une scénographie, une étape où l'espace de jeu pourrait être travaillé avec les acteurs et le metteur en scène dans un dispositif qui serait en quelque sorte une maquette à l'échelle 1. Cela nous permettrait de concevoir la scénographie non plus seulement comme des espaces à voir pour les spectateurs, mais comme des espaces à vivre pour les acteurs

APPENDICE A

EXTRAITS DU SCÉNARIMAGE



ATTENTE / TENDRESSE (vidéo 0215)



VLADIMIR : Je suis curieux de savoir ce qu'il va nous dire. Ça ne nous engage à rien.
ESTRAGON : Qu'est-ce qu'on lui a demandé au juste ?
VLADIMIR : Tu n'étais pas là ?
ESTRAGON : Je n'ai pas fait attention.
(p.8-vidéo 0218)



ATTENTE / DESEPOIR
(vidéo 0222)



ESTRAGON : Qu'est-ce qu'on fait maintenant ?
VLADIMIR : Je ne sais pas.
ESTRAGON : Allons-nous en.
VLADIMIR : On ne peut pas.
ESTRAGON : Pourquoi ?
VLADIMIR : On attend Godot. (p.12-vidéo 0224) CHOISI



ESTRAGON : Pendons-nous tout de suite.

VLADIMIR : À une branche ? (Il s'approche de l'arbre et le regarde.) Je n'aurais pas confiance.

ESTRAGON : On peut toujours essayer.

(p.7-vidéo 0229)



VLADIMIR : Tu as lu la bible ?

ESTRAGON : La bible... J'ai dû y jeter un coup d'oeil.

VLADIMIR (étonné) : A l'école sans Dieu ?

ESTRAGON : Sais pas si elle était sans ou avec.

(p.3-vidéo 0233)



ESTRAGON : Quoi ?

VLADIMIR : Si on se repentait ?

ESTRAGON : De quoi ?

VLADIMIR : Eh bien ... (Il cherche.) On n'aurait pas besoin d'entrer dans les détails.

(p.2-vidéo 0245)



VLADIMIR (Faiblement) : Je veux bien. (Estragon se rassied. Vladimir arpente la scène avec agitation, s'arrête de temps en temps pour scruter l'horizon. Estragon s'endort. Vladimir s'arrête devant lui.) Gogo... Gogo... Gogo !
(Estragon se réveille en sursaut.)

ESTRAGON (Rendu à toute l'horreur de sa situation.) : Je dormais. (Avec reproche.) Pourquoi tu ne me laisses jamais dormir ?

VLADIMIR : Je me sentais seul.

(p.6-vidéo 0245)

ANNEXE B

EXTRAITS DES RÉPONSES AUX QUESTIONNAIRES

Les questions :

- 1- Est-ce que ce lieu vous semble propice à l'attente?
- 2- Si oui, quelles en sont les qualités spatiales? Si non, pourquoi?
- 3- Qu'est ce que ça a généré en vous? Physiquement et mentalement?

Exploration du 18 août 2014 : Escaliers du Mont-Royal

- 1- Est-ce que ce lieu vous semble propice à l'attente?

Jonathan : oui... Mais il y a tellement de place. Pour l'attente, moi j'ai besoin d'un espace plus petit.

Sébastien : Non. Nous avons la contrainte du monde qui passe et nous observe. Nous faisons toujours les mêmes actions : monter et descendre. Ce n'est pas vraiment un point de d'attente, ce n'est pas le fun d'attendre dans un lieu de passage.

Jonathan : Oui, mais c'est propice à cette envie de partir que nous avons. C'est un chemin à emprunter. On a le goût d'aller en dehors de ce chemin, d'en sortir.

- 2- Si oui, quelles en sont les qualités spatiales? Si non, pourquoi?

Jonathan : les différences de niveaux sont intéressantes. On peut se parler de loin, s'interpeller. J'aime beaucoup le vert.

Sébastien : mon moment préféré a été celui où je ne parvenais pas à le voir, la peur en ne le voyant pas, générée par le temps (long) qu'il faut pour monter les marches. Mais ce lieu est trop grand; il y a perte de contact avec l'autre. Et il y a trop de choses autour de nous, notre attention est dispersée. Le vide au centre de l'escalier est intéressant, il nous oblige à faire le tour pour pouvoir se rejoindre.

Mireille : Oui, mais il y a trop d'ampleur pour le texte.

- 3- Qu'est ce que ça a généré en vous? Physiquement et mentalement?

Jonathan : Moi j'ai besoin d'un mur pour me blottir. Cette trop grande ouverture m'a semblé oppressante

Sébastien : C'est un grand espace mais il y a la restriction des acteurs par les barreaux des gardes corps. Pour moi, c'était comme une très longue cage, génératrice d'agressivité. C'était un blocage constant, qui génère dans mon corps le sentiment de l'animal enfermé. C'est aussi un grand espace que je considère comme un amalgame de petits espaces (les paliers). Un espace saccadé.

Exploration du 2 septembre 2014 : métro Square Victoria

2- Si oui, quelles en sont les qualités spatiales? Si non, pourquoi? Qu'est ce que ça a généré en vous? Physiquement et mentalement?

Sébastien : Espace beaucoup plus confortable et rassurant dans le fait qu'on soit sur un seul niveau. C'est à la fois un lieu d'attente et de passage. Le cercle est super intéressant.

Jonathan : On ne peut pas voir au bout des couloirs. Ça crée une angoisse, celle de ne pas savoir si c'est le bon endroit. Le personnage de Sébastien (Vladimir), reste plus ancré dans le lieu que moi. Moi je ressens le besoin de sortir du cercle. Car ça m'angoisse le fait qu'il n'y ait pas de recoins. Je trouve les coins rassurants, idéals pour attendre. Le coin permet de voir tout, il n'y a personne derrière toi. Le seul endroit où je me sentais reclus, c'était entre les bancs; ils formaient une barrière naturelle.

Sébastien : Ici, l'espace se renouvelle, est infini grâce au cercle. Je n'avais pas le sens de la prison. Le centre était le lieu d'attente, les deux autres espaces étaient ceux de l'action.

Jonathan : Le cercle amène l'oubli du lieu lui-même.

Exploration du 8 septembre 2014 : Stade Olympique

1- Est-ce que ce lieu vous semble propice à l'attente?

Jonathan et Sébastien : non.

Jonathan : techniquement oui, c'est une croisée des chemins en hauteur, mais c'est un mauvais point d'attente.

Mireille : le muret avait pourtant la hauteur idéale pour s'accoter, la même que dans les aires d'attente des métros. Puis tu vois la perspective, le reste, ce qui t'entoure. Tu surplombes.

Sébastien : C'était intéressant d'avoir accès au haut de l'arbre, pas au bas comme d'habitude.

2- Si oui, quelles en sont les qualités spatiales? Si non, pourquoi?

Jonathan : avec le mur en hauteur, j'avais la sensation du mur de Berlin, et l'envie de sauter en bas. Par contre, le béton me mettait plus à l'aise pour me coucher dessus. C'est propre.

Sébastien : moi j'ai trouvé l'environnement hostile car tout est rugueux. Au Square Victoria, c'était doux, lisse.

Jonathan : Ah, moi j'aime ça passer la main sur le rugueux. L'espace est plus massif, tout est dur.

Sébastien : La présence du vide, où je peux mettre mes pieds, ou sauter, donne une dimension de danger. Les coins d'ombre me fournissaient du confort.

3- Qu'est ce que ça a généré en vous? Physiquement et mentalement?

Sébastien : À l'intérieur de moi, il y a une accumulation des autres explorations. Je suis juste morne. Mon corps se rappelle que je l'avais déjà abandonné à l'ennui avant. Mais j'avais du stress avec le vide, comme dans les escaliers : il y a des points où je ne peux pas voir l'autre. Inconfort, colère par rapport à la sensation de prison et d'enfermement avec les trois murs. Mon cerveau semble inconsciemment créer le quatrième. La texture du béton m'agresse.

Cassandra : Vous parlez d'inconfort et de confort, mais selon vous, qu'est ce qui est nécessaire pour exprimer au mieux votre personnage, pour vous mettre dans les meilleures conditions?

Jonathan et Sébastien : Tout ce qui est inconfort est nécessaire. Tout ce désir qu'il se passe quelque chose vient de cet inconfort. S'il y a confort, il n'y a pas d'action.

Cassandra : Oui, c'est parfaitement en lien avec le texte : Estragon et Vladimir rêvent d'aller chez Godot, pour avoir un endroit chaud où dormir, et avoir de quoi remplir leurs ventres creux.

Mireille : Pour en revenir à ta question, j'ai trouvé le contraste UN arbre/plaine de béton très fort symboliquement.

Sébastien : moi j'ai beaucoup aimé l'accès à la cime, et l'idée que derrière c'est du vide. On a un rapport égalitaire avec l'arbre, et le projet de se pendre devient possible.

Exploration du 25 septembre 2014 : Ruelle sans issue

1- Est-ce que ce lieu vous semble propice à l'attente?

Sébastien et Jonathan : Non.

Sébastien : nous n'avons aucune vue sur rien.

Jonathan : Ce n'est pas un lieu conventionnel d'attente.

Mireille : se serait plus un endroit pour se cacher pour attendre, il y a la peur d'un autre qui peut vous voir, c'est un lieu pour ne pas se faire prendre. On sent une menace de l'extérieur en tant que spectateur.

Sébastien : très juste. On se sentait en sécurité. La porte permet de voir sans se faire voir.

2- Si oui, quelles en sont les qualités spatiales? Si non, pourquoi?

Sébastien : La proximité des murs permettait des jeux intéressants. On sentait qu'on était enfermé. Mais c'était pas assez étroit pour être oppressant.

Jonathan : au début je pensais que ça allait être plus dur, trop étroit pour se livrer.

Sébastien : Par rapport aux actions qu'on avait à faire : elles étaient simples, stimulantes, ouvraient des possibilités. Comme grimper, monter...

3- Qu'est ce que ça a généré en vous? Physiquement et mentalement?

Sébastien : J'avais le désir d'aller plus haut.

Jonathan : Il y avait un rapport conflictuel avec l'autre. On devait passer sur l'autre, avoir un contact physique.

Sébastien : oui, j'étais très conscient de la présence de Jonathan dans l'espace. C'était naturel, sans effort. Et j'étais très conscient de mes déplacements. Dans ce lieu, tu sais où tu es rendu.

Cassandra : est ce que c'est lié à l'échelle?

Mireille : oui, la conscience spatiale est plus facile dans un lieu plus petit.

Cassandra : Est-ce que c'était pour ça que c'était plus confortable?

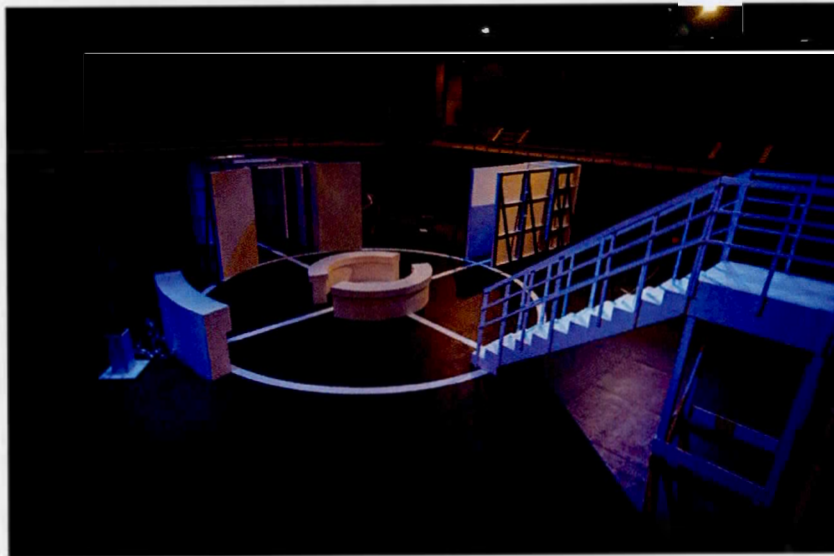
Jonathan : non, ce qui rend confortable c'est que, partout où tu vas, tu as un appui. Il y a un rapport de protection.

Cassandra : pourtant on avait l'impression inverse, on pensait que ça allait être plus oppressant... Et au niveau émotionnel?

Sébastien : C'est plus épuisant d'attendre dans un espace vaste, où on doit se concentrer sur beaucoup d'éléments. Nous sommes une petite chose dans un grand vide. Ici on a conscience de tout. On est moins en attente, on se raccroche à l'autre.

APPENDICE C

PHOTOS DU MÉMOIRE-CRÉATION

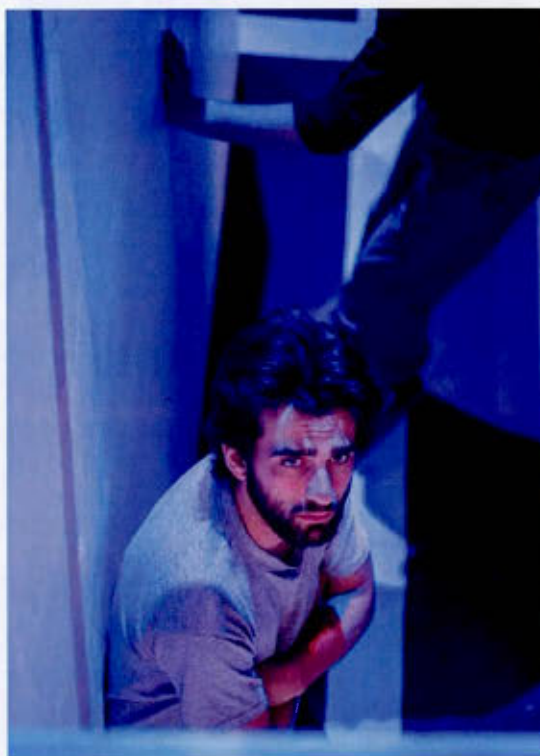












BIBLIOGRAPHIE

La scénographie théâtrale :

Appia, A. (1923). *Art vivant ou nature morte ?* Milan : Bottega di Poesia.

Appia, A., Bablet-Hahn, M-L. et Bablet, D. (1983). *Œuvres complètes* (vol. 1). Lausanne : L'âge d'homme.

Appia, A., Bablet-Hahn, M-L. et Bablet, D. (1986). *Œuvres complètes* (vol. 2). Lausanne : L'âge d'homme.

Appia, A., Bablet-Hahn, M-L. et Bablet, D. (1986). *Œuvres complètes* (vol. 3). Lausanne : L'âge d'homme.

Appia, A., Bablet-Hahn, M-L. et Bablet, D. (1986). *Œuvres complètes* (vol. 4). Lausanne : L'âge d'homme.

Banu, G. et Kokkos, Y. (2004). *Yannis Kokkos, Le Scénographe et le héron*. Arles : Actes Sud.

Beckett, S. (1952). *En attendant Godot*. Paris : Éditions de minuit.

Boucris, L. (2009). *La Scénographie, Guy Claude François à l'œuvre*. Montpellier : Éditions l'Entretemps.

Brecht, B. (1963). *Écrits sur le théâtre*. (vol. 2). Paris : L'Arche Éditeur.

Chollet, J. (2008, 3 décembre). Entretien avec Ariane Mnouchkine. Récupéré de <http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/a-propos-du-theatre-du-soleil/la-scenographie/construire-pour-le-temps-d-un-1108>

Dubois, M. (dir.). (2007). Les modes de production du théâtre québécois. Acte du colloque, septembre 2007, Montréal. Montréal : le Conseil du Théâtre Québécois. Récupéré de <http://www.cqt.ca/documentation/production>

Freix, G. (2010). Création et projection de l'espace par l'acteur. Dans L. Boucris, J-F. Dusigne et R. Fohr (dir.), *Scénographie, 40 ans de création* (p. 28-34). Montpellier : Éditions l'Entretemps.

Musée des Beaux-Arts de Nantes. (2009). *Construire pour le temps d'un regard : Guy-Claude François, scénographe*. Lyon : Éditions Fage.

Pelletier, J. (2003). *Habiter l'espace théâtral : étude anthropologique de la relation à l'espace dans son application au jeu de l'acteur, tel qu'observé auprès de trois groupes de pratiques différentes*. Université du Québec à Montréal.

Phelan, P. (2004). Lessons in blindness from Samuel Beckett. *Publications of the Modern Language Association of America*. Vol.119(5), p .1279-1288.

Surgers, A. (2011). *Scénographie du monde occidental*. Paris : Armand Colin.

Villeneuve, R. (1992). « De la scénographie à la scénographie ». *L'annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*. En ligne. Vol. 11, p29-40. In *Érudit*. <<http://www.erudit.org/>>. Consulté le 18 septembre 2013.

Willet, J. (1986). *Caspar Neher : Brecht's designer*. York : Methuen.

L'architecture et le rapport au corps :

Ardenne, P. et Polla, B. (dir.). (2011). *Architecture émotionnelle*. Bruxelles : éditions BDL la Muette.

Cousin, J. (1980). *L'espace vivant : introduction à l'espace architectural premier*. Paris : Éditions du Moniteur.

Holl, S., Pallasmaa, J. et Pérez-Gomez, A. (2006). *Questions of Perception : Phenomenology of architecture*. (2^e éd.). Tokyo : A+U Publishing Co.

Younès, C., et Bonnaud, X. (2014). */Perception/Architecture/Urbain*. Gollion : Infolio

Younès, C., Nys, P., et Mangematin, M. (dir.). (1997). *L'architecture au corps*. Bruxelles : Éditions OUSIA.

Phénoménologie :

Bachelard, G. (1957). *La poétique de l'espace*. Paris : Presses universitaires de France.

Descartes, R. (2006) *Discours de la méthode*. Lassay-les-Châteaux : Nathan.

Da Silva-Charrak, C. (2005). *Merleau-Ponty. Le corps et les sens*. Paris : PUF.

Declerck, G. (2011). Physique de l'espace et phénoménologie de l'espace. *Philosophia Scientiae*, 15 (3), 2011, 1–23. Récupéré de http://www.hal.inserm.fr/docs/00/91/66/80/PDF/2011f_Declerck_Physique_pheno_espace_Prepub.pdf

Anthropologie :

Hall, E. T. (1984). *La dimension cachée*. Paris : Seuil.

Hall, E. T. (1971). *Le langage silencieux*. Paris : Seuil.

Paul-Lévy, F., et Ségaud, M. (1983). *Anthropologie de l'espace*. Paris : Centre Georges Pompidou.

Psychologie de l'espace :

Moles, A., et Rohmer, E. (1972). *Psychologie de l'espace*. Tournai : Casterman.

Moles, A., et Rohmer, E. (1982). *Labyrinthes de vécu, l'Espace : matière d'actions*. Paris : Librairie des méridiens.

Moles, A., et Rohmer, E. (1998). *Psychosociologie de l'espace*. Paris : Éditions L'Harmattan.